

REVISTA DE PLAYSTATION 100% N
GRATIS PÓSTER DOBLE
Play manía
ASSASSIN'S CREED UNITY
TODOS LOS "PLUSES" DE PS4
Descubre las ventajas de PlayStation Plus
REPORTAJE PS3-PS4
20 AVENTURAS PARA SOÑAR
METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN
ASSASSIN'S CREED UNITY / RISE OF THE TOMB RAIDER
BATMAN ARKHAM KNIGHT / THE WITCHER 3: WILD HUNT
UNCHARTED 4 / BLOODBORNE / THE EVIL WITHIN...
EL FUTURO DE PLAYSTATION
Project Morpheus
PS Vita 2000
PlayStation TV
¡DESCÚBRELOS!
18 Juegos Indie
¡Nuevos, innovadores y divertidos!


ESTO NO ES LA GUERRA
ES LA EXTINCIÓN
UNA PELÍCULA DE MICHAEL BAY
TRANSFORMERS
LA ERA DE LA EXTINCIÓN
PARAMOUNT PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON HASBRO UNA PRODUCCIÓN DE di BONAVENTURA PICTURES UNA PRODUCCIÓN DE TOM DESANTO/DON MURPHY
UNA PRODUCCIÓN DE IAN BRYCE UNA PRODUCCIÓN DE MICHAEL BAY MARK WAHLBERG "TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION" STANLEY TUCCI EFECTOS ESPECIALES Y ANIMACIÓN DE INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MÚSICA DE STEVE JABLONSKY
EDITADA POR WILLIAM GOLDENBERG A.C.E. ROGER BARTON PAUL RUBELL A.C.E. DISEÑO DE PRODUCCIÓN JEFFREY BEECROFT DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA AMIR MOKRI PRODUCTORES EJECUTIVOS STEVEN SPIELBERG MICHAEL BAY BRIAN GOLDNER MARK VAHRADIAN
Hasbro
PRODUCIDA POR DON MURPHY & TOM DESANTO LORENZO di BONAVENTURA IAN BRYCE BASADA EN HASBRO'S TRANSFORMERS™ ACTION FIGURES ESCRITA POR EHREN KRUGER DIRIGIDA POR MICHAEL BAY
Paramount
© 2014 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
HASBRO, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro. © 2014 Hasbro. All Rights Reserved.
IMAX® is a registered trademark of IMAX Corporation.
08.08.2014
EN CINES 2D, 3D E IMAX
TRANSFORMERSLAPELICULA.ES /PARAMOUNTPICTURESSPAIN #TRANSFORMERS4

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Un futuro a la vuelta de la esquina

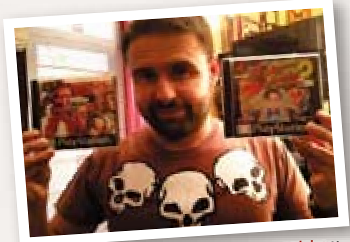
Una de las cosas que más me llamó la atención del pasado E3 fue la casi nula presencia de PS3, salvo para mencionar de pasada que tal o cual juego que nos habían enseñado en next gen iba a salir también para PS3. Y he dicho de pasada, porque verse, verse, más bien poco. Cada vez hay menos desarrollos específicos para PS3, cada vez se anuncian menos multiplataformas y cada vez es más obvio que las diferencias que habrá entre las dos versiones se irán ampliando a pasos agigantados. A medida que los juegos de PS4 sean más espectaculares, los de PS3 se desdibujarán más y más...

Además, como empujándonos a dejarnos sin excusas para pasar a PS4, las versiones remasterizadas de los últimos grandes éxitos de PS3 planean sobre la lista de lanzamientos de PS4 como para recordarnos que no me merece la pena jugar a *The Last of Us* en la vieja consola si no lo has hecho ya, porque la nueva versión para PS4 es mejor y más barata... Igual que *GTA V*, que este otoño podría lucir con todas sus galas, como si lo que vimos hace algo menos de año fuera poco...
Entre lo nuevo para PS3, nos queda *Borderlands The Pre-Sequel, Sacred 3, Tales of Xillia 2* y poco más. De entre los multiplataforma, se anuncian con la boca pequeña están *FIFA 15, Battlefield Hardline, Destiny, Dragon Age III, Far Cry 4*... Y digo con la boca pequeña, porque aunque están listados para las dos consolas todo lo que se ha visto (y sospecho que todo lo que se verá) es para PS4. Y no es porque esperen vender menos en PS3 precisamente, es porque lo que va a impresionar al personal son las versiones "next-gen"...

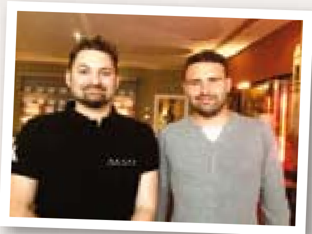
Nada de todo esto es nuevo, ya lo hemos vivido en los anteriores relevos de generación. Es simplemente una muestra de hacia donde nos dirige el futuro. Si todavía estáis aferrados a vuestra PS3, aprovechad bien el tiempo. Repasad los juegos que os apetecía jugar y haced una lista de los que están por llegar, porque no van a ser muchos y no querréis que se os escapen. Si ya se os cae la baba con los juegos next-gen, más vale que os hagáis a la idea de cambiar cuanto antes de consola. Ya sé que no sientan bien los retrasos, y tener que esperara a 2015 para jugar a *The Order 1886, Batman Arkham Knight* o *The Witcher 3* no anima precisamente al cambio, pero es que PS4 ya se ha colocado en el centro de desarrolladoras y editoras y el futuro se dibuja para ella. El cercano y el lejano. Y si no me creéis, pensad en la realidad virtual personalizada en Project Morpheus, en las posibilidades de interacción con PlayStation TV o en ese catálogo en la nube que se llama PlayStation Now y que está pensado para PS4...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a hacer la reserva para las vacaciones y comprar protector solar. ¡Es broma! Todavía no nos vamos...



Dani Acal se puso su camiseta de Dhalsim y desempolvó algunas de las viejas entregas de *SF* para PSone de cara al RetroPlay de este mes.



También estuvo charlando con los responsables de *Alien Isolation* en Londres y probando una demo del juego. El alien le mató muchas veces.

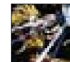


Mientras tanto, Rafa Aznar ganó el torneo de prensa de *MotoGP 14* y se llevó a casa una PS4. Por eso posa así de sonriente con Ernest Riveras, Gerente de contenidos deportivos de MovistarTV.

Lo que nos habéis dicho...

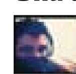


Delinquiendo



Víctor Ayuda
Cada vez que veo el pack de PS4 con *The Last of Us Remastered* me tengo que controlar... ¡Es un delito no comprárselo y estoy cometiendo ese delito!

Idealistas



@Rafa_Villalba
En vez de hablar tanto de PS4 y tan poco de PS3, ¿porqué no hacéis una revista exclusiva para PS4?

Una de contactos



@Joel_Rap
Mi ID en PS Vita es "sooeck", un RT para que me agregue gente que también tenga la consola, gracias.

Ansiosos



@NachoMoyaV
Pues reservados *The Order, AC Unity, The Last of Us Remastered* y *The Evil Within* para PS4, ahora a esperar @revisplaymania @PlayStationES.

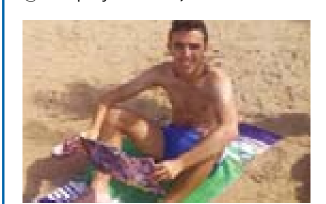
Ay, pecador



@SAZAMdaniel
Señor, ¡he pecado! No he comprado @revisplaymania el día de salida, la penitencia es: viajar una semana en Metro sin PS VITA.

Descansando

@_Marquitoss
Disfrutando de mis vacaciones en compañía de mi @revisplaymania! :-)



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #189





PÁGINA 28

El futuro de PlayStation. Se decanta con descaro hacia PS4: realidad virtual con Project Morpheus, juego remoto con PlayStation TV y mucha "nube".

REPORTAJE



PÁGINA 68

18 indies. Más audaces, divertidos y cada vez más complejos. Allá va la nueva hornada de "independientes".

REPORTAJE



PÁGINA 64

Los pluses de PS4. Descubre todas las ventajas que tiene en PS4 ser miembro de la comunidad PS Plus.

REPORTAJE

PÁGINA 16

EN PORTADA

LAS AVENTURAS QUE VIENEN

Nos espera un otoño muy aventurero y un principio de 2015 con más magia aún. En este reportaje descubrirás aventuras de todo tipo que seguro que te hacen soñar...

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



LittleBigPlanet 3 llevará a PS4 su filosofía "crea, juega, comparte" en noviembre. También llegará a PS3.

LITTLE BIG PLANET 3 | PS4 Y PS3 | SONY | PLATAFORMAS | NOVIEMBRE

LittleBigPlanet da el salto a la nueva generación

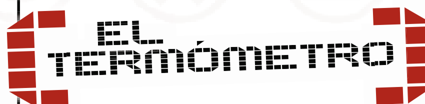
SONY ANUNCIÓ POR SORPRESA EN EL PASADO E3 EL REGRESO DE ESTE GENIAL **PLATAFORMAS**

Fue una de las mayores sorpresas de la conferencia de Sony en el pasado E3. Se hablaba del regreso de Kratos, se especuló con la vuelta a la acción del agente Gabe Logan... Incluso se habló del posible anuncio para PS4 del "gafado" *The Last Guardian*... pero no. La franquicia de Sony que regresa este otoño no se la esperaba casi nadie. Se trata de *LittleBigPlanet*, el inolvidable plataformas de Media Molecule cuyas dos primeras entregas lograron que disfrutáramos como enanos creando, compartiendo y, por supuesto, jugando. Eso sí, en esta ocasión sus creadores originales van a cederle el testigo a Sumo Digital, un estudio "especializado" en hacer versiones "portátiles" de grandes títulos (aunque también son los autores de algunos *Virtua Tennis*, por ejemplo), que se enfrentan a su desarrollo más ambicioso.
El simpático Sackboy dará el salto a la nueva generación en noviembre, pero esta vez llegará acompañado de tres personajes nuevos, que le ayudarán a liberar el planeta Bunkum de las garras del malvado Newton. Cada personaje contará con unas habilidades, que habrá que combinar para superar estos preciosos niveles de plataformas en 2D. Oddsock, una especie de perro, podrá correr y rebotar por las paredes; Swoop, un pequeño pájaro, podrá volar y agarrar con las patas a sus compañeros; y Toggle, una mole, podrá reducir su tamaño para superar diversos puzzles. Por su parte, nuestro amigo Sackboy dispondrá de una pistola de aire para activar mecanismos. La creación de niveles propios volverá a ser la estrella, potenciada por la introducción de nuevas herramientas asociadas al panel táctil del Dual Shock 4. Gráficamente, sus responsables aseguran que las texturas se han cuadruplicado y que correrá a 1080p, aunque hay que destacar que el juego también saldrá para PlayStation 3. El colorido, la personalización y la posibilidad de compartir nuestras creaciones volverán a ser las señas de identidad, como siempre en esta franquicia.

Será un plataformas con cooperativo para cuatro jugadores. Sackboy estará acompañado por tres nuevos personajes.

Cada uno de los cuatro personajes tiene habilidades exclusivas. Combinarlas será clave para avanzar.

LittleBigPlanet 3 no está siendo desarrollado por Media Molecule sino por el estudio británico Sumo Digital.





SUBEN

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Con un emocionante trailer arropado por el tema “Nuclear” de Mike Oldfield, Hideo Kojima consiguió poner en pie a crítica y público y lograr que su nueva aventura sea el juego más deseado.

BANDAI NAMCO NOS TRAERÁ JUEGAZOS

Un futuro bombazo como *Project CARS* no tenía editora hasta que cerró el acuerdo con Bandai Namco, que también distribuirá en nuestro país otros prometedores juegazos como *The Witcher 3: Wild Hunt* o *Lords of the Fallen*.

REMASTERIZACIONES DE ÉXITOS EN PS4

The Last of Us, GTA V, Metro Last Light, PayDay 2, Guacamelee!... Una verdadera ola de remasterizaciones de juegos de PS3 invade PS4 y se rumorea que podrían llegar más, como *Sleeping Dogs*... Nos gusten o no, ahí están.

BAJAN

LOS “AUSENTES” EN EL PASADO E3

Gracias a las malditas “filtraciones”, todos esperábamos anuncios en el E3 que finalmente no se produjeron. De momento, no se sabe nada de un nuevo *God of War*, ni sobre el regreso de *Syphon Filter*, ni del “paradero” de *The Last Guardian*... Quizás en la próxima GamesCom o en el Tokyo Game Show tendremos noticias de ellos... o no.

LOS LANZAMIENTOS DE JUEGOS EN VERANO

Todo un clásico de esta columna por estas fechas, que este año se ve un poco mitigado porque tenemos tres consolas de Sony en liza. Pero aun así, en la temporada estival se nota drásticamente un descenso en el ritmo de lanzamientos.

OTRO ESTUDIO QUE CIERRA SUS PUERTAS

Hace unas semanas cerró el estudio Airtight Games, autores de *Dark Void* y de *Murdered: Soul Suspect*. Parece que las discretas ventas de este último han precipitado su cierre. Y parece que en Crytek UK también tienen problemas...





Superguerreros de nueva generación

DRAGON BALL XENOVERSE | LUCHA | PS4/PS3 | 2015

"Bola de Dragón" no pasa de moda. Tras el estreno de la película "Battle of Gods", en 2015 llegará a PS3 y PS4 *Dragon Ball Xenoverse*, un nuevo juego de Dimps, el estudio que firmó la aplaudida saga *Budokai*. *Xenoverse* abarcará todo el arco argumental de "DBZ", desde la saga de los guerreros del espacio hasta la de Buu, pasando por la de Freezer, la de los androides y la de Célula. Es posible que se incluya también algo de "Dragon Ball GT", según algunas declaraciones de sus responsables, pero aún no está confirmado. Lo que sí está garantizado es la presencia de un misterioso personaje que llevará una chaqueta de Capsule Corp y "scouter" y que recuerda a Son Gohan... Tras la apuesta por los combates multitudinarios de *Battle of Z*, esta nueva entrega volverá a centrarse en los combates de uno contra uno con mejoras en el control, como la posibilidad de lanzar ondas vitales en vertical y hacer amagos de lanzar ráfagas de energía. Gracias al salto a PS4, habrá mejoras gráficas en modelados, en animaciones y escenarios, que serán más amplios y se destruirán de forma más realista.

La estética "cel shading" seguirá la línea de los juegos previos, como los *Budokai*.

Las ondas vitales tendrán una apariencia más atractiva que en el pasado, gracias a la potencia de PS4.

FINAL FANTASY TYPE-0 | PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 2015

Al final, la fantasía de PSP llega a Occidente

Esta remasterización en HD nos pondrá en la piel de un grupo de estudiantes que deberá enfrentarse al poder establecido.

Square Enix tiene en *Final Fantasy* una de sus mayores bazas, especialmente en el mercado japonés. De la decimoquinta entrega numerada no se dijo nada en el E3 (es de prever que sea su estandarte en el Tokyo Game Show), pero la compañía aprovechó para confirmar un anuncio que los fans llevaban años pidiendo: la llegada a Occidente de *Final Fantasy Type-0*, un juego aparecido para PSP en 2011. Como se hizo recientemente con *FFX*, será una remasterización y la plataforma de destino será PS4, pese a que los rumores siempre habían apuntado a que PS Vita sería la elegida. El desarrollo será el de un RPG de acción, de modo que podremos controlar a un total de catorce personajes, cada uno con sus propias armas y habilidades, incluyendo la presencia de invocaciones como Ifrit, Shiva y Odin. Esta revisión llegará en 2015 y será el segundo *FF* de PS4, tras *A Realm Reborn*.

ANOTHER WORLD | PS4 | THE DIGITAL LOUNGE | PLATAFORMAS | YA DISPONIBLE

Los clásicos de los 90 no son de este mundo

Play ¡Primeras imágenes!

Another World fue un título que apareció en 1991 en diversas plataformas. Ahora, este clásico de los videojuegos llega a PS4 en su edición 20º aniversario, una remasterización que nos permite meternos en la piel de un científico perdido en el espacio y en el tiempo tras un experimento fallido, cuyo cometido es eludir a alienígenas y terremotos. Se puede cambiar a los gráficos y el sonido originales.



El desarrollo es muy similar al del original, con una perspectiva lateral en 2D y una gran dirección artística.

Play ¡Primeras imágenes!



La destrucción del entorno será una de las claves del nuevo *Rainbow Six*, enfocado al multijugador online.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE | PS4 | UBISOFT | SHOOTER | 2015

Los patriotas de Ubisoft renacen de sus cenizas

En el E3 2011 Ubisoft presentó *Patriots*, una nueve entrega de su saga *Rainbow Six*, pero desde entonces poco más se volvió a saber de ella, entre posposiciones y rumores de cancelación. Sin embargo, el E3 2014 sirvió para que la compañía presentara *Siege*, una vuelta de tuerca que ya poco tiene que ver con el título original, pues está siendo desarrollado en exclusiva para la nueva generación y apostará por el multijugador. Inspirándose en la lucha contra el terrorismo, el juego ofrecerá refriegas de cinco contra cinco en las que se enfrentarán fuerzas especiales y terroristas. El desarrollo de las partidas será de ataque y defensa, de modo que los delincuentes deberán defender un edificio y los policías, entrar para reducirlos y rescatar al rehén que habrá de por medio.

El tono será muy estratégico. Por un lado, los defensores podrán reforzar las paredes, tapiar las ventanas, colocar barricadas y alambradas... Por otro, los atacantes podrán hacer rápel por el exterior de los edificios o lanzar drones de observación. Asimismo, habrá distintas clases, entre las que variarán las armas y los objetos (cargas, granadas cegadoras, escudos de asalto...). Lo mejor es que el entorno, como los suelos y las paredes, se destruirá de forma dinámica, según el calibre de las balas o la cantidad de explosivos que utilicemos.



La estrategia será clave. Los policías podrán acceder a los edificios por numerosos sitios.



Habrá un rehén sobre el que girará la acción. Los "atacantes" deberán extraerlo del lugar.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

PAYDAY 2 SE INFILTRA EN PS4

En plena vorágine de adaptaciones para PS4, **505 Games acaba de anunciar la llegada de *PayDay 2* a la nueva generación**, con la llamada Edición Crimewave, que incluirá nuevos contenidos. Como en PS3, este shooter con cooperativo nos pondrá en la piel de una cuadrilla de atracadores.

ANUNCIO

NUEVO *DEAD ISLAND*, EN PS3

Paralelamente a *Dead Island 2*, previsto para PS4, Deep Silver tiene ya entre manos otra entrega de su famosa saga de zombis, que llegará sólo a PS3 a lo largo del próximo otoño. **Se llamará *Escape Dead Island* y tendrá un desarrollo en tercera persona, con una colorida estética "cel shading"**. El protagonista será el hijo de un magnate que viajará hasta la isla Narapela para investigar el brote del virus zombi.



LANZAMIENTO

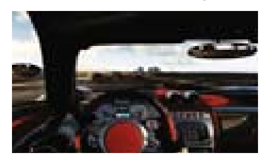
MÁS MADERA PARA EL ROL

NIS America ha confirmado que ***Natural Doctrine* llegará a Europa el 19 de septiembre**. Será un RPG de estrategia, en el que habrá que explorar cuevas en busca de un valioso material. **Llegará a PS4, PS3 y Vita, e incluirá "cross-play" y "cross-save".**

NUEVOS DATOS

BANDAI, CON *PROJECT CARS*

Slightly Mad Studios ha llegado a un acuerdo con **Bandai Namco** para que ésta se encargue de la distribución de ***Project CARS*, que verá la luz en noviembre**, lo que garantiza que salga en formato físico. De esta manera, la compañía japonesa confirma su apuesta por la velocidad, pues también distribuye *MotoGP* y los títulos de Codemasters.



NUEVOS DATOS

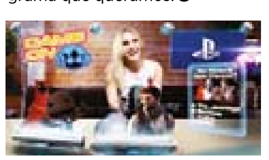
EL FRENTE DEL FUTURO

Durante su conferencia del E3, **EA dio pequeñas pinceladas de *Star Wars Battlefront***. El equipo de DICE ha viajado hasta los lugares donde se rodaron las películas para recrear fielmente batallas como las de Hoth y la luna de Endor. **El juego se mostrará ampliamente en la primavera de 2015.**

NUEVOS DATOS

EL ARTE DE SER PRESENTADOR

***The Playroom*,** la aplicación de PS4 para sacar partido a la cámara de la consola, **recibirá un nuevo contenido a lo largo del verano**. Se llamará *Set Maker* y permitirá transformar nuestro salón en una suerte de estudio de televisión y retransmitir el programa que queramos.



NUEVOS DATOS

LA TIMIDEZ DE *MASS EFFECT*

Otro de los juegos que EA enseñó tímidamente en su conferencia del E3 fue **la nueva entrega de *Mass Effect***. Sólo se mostraron algunos artes conceptuales, pero se aseguró que la historia transcurrirá en **una nueva región del universo y que estará protagonizada por personajes nuevos**. Asimismo, se anunció que BioWare Edmonton está trabajando en una IP de nuevo cuño.

LANZAMIENTO

PACK DE *THE LAST OF US*

El **30 de julio**, llegará *The Last of Us Remastered*, la versión para PS4 de la obra maestra de PS3. Para celebrarlo, se lanzará un pack que incluirá la **consola y el juego por un precio de 429,99 euros**. Tras lanzar packs con *Killzone* o *Watch Dogs*, Sony sigue apostando fuerte por esta vía.



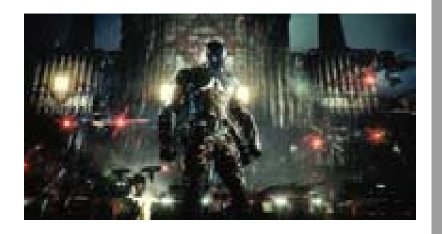
¿QUÉ PASA CON...?

... el futuro de la serie *Dead Space*?

Aunque Visceral, los creadores de los *Dead Space*, ahora mismo están liados con *Battlefield: Hardline*, desde Electronic Arts no descartan volver a desarrollar una nueva entrega de *DS* en el futuro. Eso sí, "tendrían que sentarse a replantearlo", según sus responsables.

... la fecha de salida de *Batman Arkham Knight*?

Fechado para 2015, distintas fuentes, como el actor que pone la voz a Batman, apuntan que saldrá a principios de año. No hay confirmación al respecto.



... Yoshinori Ono?

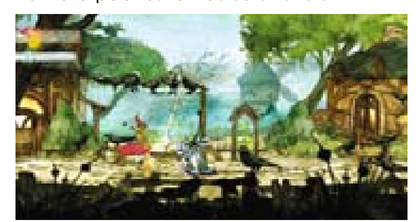
Tras renunciar a su cargo como director de Capcom Vancouver, el productor de *Deep Down* y de los últimos *Street Fighter* está trabajando en un nuevo proyecto "secreto" para PS4... ¿Con qué nos sorprenderá esta vez?

... la fecha de lanzamiento de *Bloodborne*?

Según una filtración de última hora que se produjo poco antes de la clausura del pasado E3, el nuevo juego de From Software exclusivo para PS4 saldría durante el primer trimestre de 2015. De confirmarse sería una excelente noticia, aunque Sony no se ha pronunciado todavía al respecto.

... la versión para PS Vita de *Child of Light*?

Pues que ya está disponible para su descarga digital, tanto en su versión "estándar" como la *Complete Edition* que incluye todos los DLC. En el próximo número publicaremos su análisis.





Cyanide sigue puliendo su apuesta ciclista. Aún es algo rígido, pero el control responde mejor que en 2013.

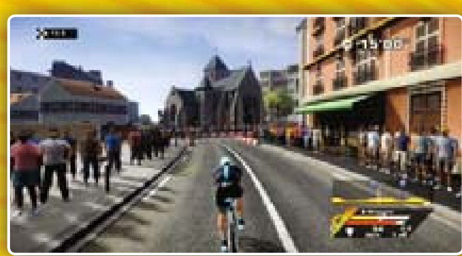
LE TOUR DE FRANCE 2014 | PS4 / PS3 | FOCUS HOME INTERACTIVE | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE

La serpiente multicolor regresa a la carretera

Cyanide Studio aprovecha de nuevo la licencia del Tour de Francia, la mayor carrera ciclista del mundo, por primera vez en PlayStation 4.

Julio, además de por su calor, es un mes famoso por acoger la disputa del Tour de Francia. Por eso, Cyanide Studio y Focus Home Interactive acaban de lanzar el juego oficial de la ronda gala, que incluye las veintiún etapas reales (con pasos por lugares icónicos como París, Pau o incluso Londres) y los veintidós equipos. La mayoría de ciclistas tienen sus nombres reales, pero algunos son "sucedáneos", si bien se pueden editar (por ejemplo, Bradley Wiggins y Chris Froome son Braulio Waggons y Cris Frost).
Hay tres modos de juego principales, que abordan la "Grande Boucle" con pequeñas diferencias. En el primero podemos disputar la carrera con cualquier equipo; en el segundo debemos crearnos nuestro propio equipo desde cero; en el tercero podemos enfrentarnos a un amigo a pantalla partida (pero no online), manejando cada uno a una escuadra diferente.

El desarrollo de las etapas combina movimiento "manual" de nuestros ciclistas y gestión, aspectos entre los que podemos cambiar en todo momento. Así, al manejar a los corredores, podemos acelerar, frenar, atacar, cambiar el plato, adoptar una postura aerodinámica (para los descensos) o avituallarnos, sabiendo que los esfuerzos pasan factura y que hay que atender a factores como la incidencia del viento. En cuanto a la gestión, a través del pinganillo podemos pedir a los gregarios que cambien el ritmo, que se mantengan en grupo, que nos protejan, que lancen un sprint... Por supuesto, todo lo que rodea a la carrera está recreado: los cuatro maillots, los puertos puntuables, los sprints intermedios... Hay hasta comentarista (en inglés).
No está entre la élite de los juegos deportivos, pero lo agradecerán aquéllos que no tengan suficiente con las tardes de ciclismo de julio.



Se recrean todas las facetas del ciclismo: contrarrelojes, sprints, ascensiones, descensos, abanicos, tramos de pavés...



El apartado técnico es flojo. Las etapas son largas, pero el "popping", el "clipping" y los modelos clónicos son constantes.

Otros deportes "minoritarios" en PlayStation

Como no todo iba a ser fútbol, tenis y basket, cada territorio cuenta con juegos que recrean sus deportes más populares: en EE.UU. tenemos también hockey y fútbol americano; en Japón arrasan los de béisbol... Pero también caben deportes aún más minoritarios:



Juegos de cricket han existido desde los tiempos del Spectrum hasta los míticos *Brian Lara* o esta serie de Codemasters. Eso sí, salen en Reino Unido y Australia.

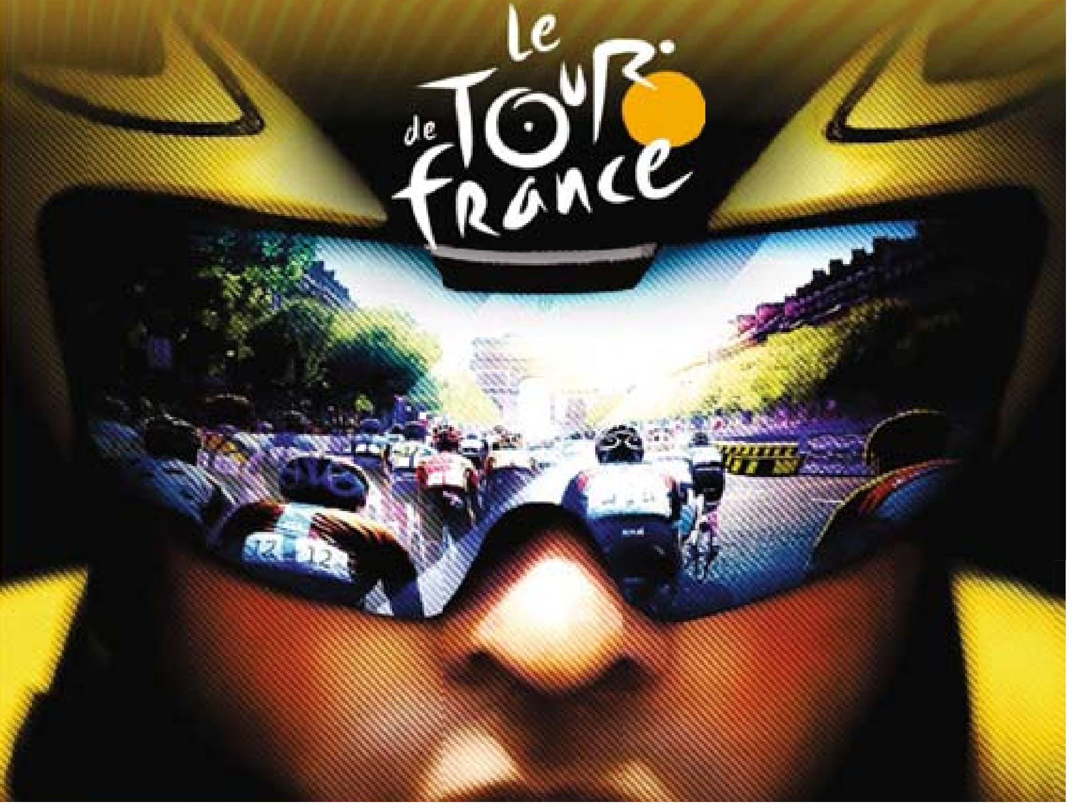


Y lo mismo ocurre con los de rugby. Aunque algunos sí han llegado a España, la mayoría sólo se lanzan en países donde ese deporte es más popular.


■ El interfaz de carrera muestra muchos detalles: niveles de esfuerzo, pendiente, diferencias de tiempo, viento...


■ Se puede acelerar el ritmo de las etapas para jugar sólo las partes que más nos interesen. Se puede incluso "simular" el 100%.


■ La rueda de gestión permite cambiar entre los nueve ciclistas de nuestro equipo y darles distintas órdenes a los compañeros.





■ La hípica es otro deporte "menor" con una trayectoria "videojueguil" más que respetable, desde alocadas propuestas arcade hasta títulos que buscan realismo.



■ En *Sports Champions* había frikadas para Move como tiro con arco, frisbee, voley-playa, ping pong... De los dos últimos también hay juegos dedicados a ellos.



■ En PSone y PS2 hubo una fiebre por los deportes extremos... Sobre todo por el skate, aunque también hubo de scooter, de wakeboarding o éste de surf.

Fumando espero...



Daniel Acal
@daniacal

El verano ya llegó. Playa o montaña para el que pueda. Y para los que no, pues siempre nos quedará la consola, ¿verdad? Yo suelo usar esta etapa estival para ponerme al día y jugarme todos aquellos juegos de la primera mitad del año que, por distintas razones, no pude terminar en su momento, aprovechando la (presunta) mayor cantidad de tiempo libre que tenemos en verano. Además, este periodo suele ser parco en lanzamientos, por lo que es doblemente ideal para saldar cuentas pendientes.

Pero este 2014 me va a ofrecer bastante más tiempo extra de lo esperado. Y es que nos aguarda un otoño flojete en cuanto a novedades, al menos en mi opinión. Viendo el panorama de aquí a Navidades, a mí sólo me atraen tres juegos en lo que resta del año: *The Evil Within, Dragon Age: Inquisition* y *Far Cry 4*.

Tengo muchas esperanzas puestas en *The Evil Within*. Sin ser un juego revolucionario como lo fue el primer *Resident Evil* o el cuarto, sí creo que la nueva obra de Shinji Mikami puede volverme a hacer disfrutar con un juego de terror (*Deadly Premonition* también lo consiguió pero... ejem, a su manera). *Dragon Age: Inquisition* es otro al que le tengo muchas ganas, después del chasco que supuso para mí la segunda entrega, del "monazo" de dragones que me posee cada vez que recuerdo el monumental *Skyrim* y, sobre todo, tras asumir el doloroso retraso a 2015 de *The Witcher 3: Wild Hunt*, uno de los títulos que está llamado a establecer las bases de lo que, por fin, será la tan "cacareada" y ahora mismo dudosamente alcanzada "nueva generación"...

Y el tercer juego que espero con ilusión para este otoño es *Far Cry 4*. Algunos me diréis que es más de lo mismo: otro loquísimo sandbox en primera persona como *Far Cry 3* pero ambientado en el Himalaya. Puede ser. Pero tiene pinta de ser divertidísimo. Que a fin de cuentas es de lo que se trata, ¿no?

TENEMOS UNA CONSOLA "NEXT GEN" QUE HASTA 2015 NO OFRECERÁ JUEGOS A SU ALTURA.

Quizás os llame la atención no ver en mi lista de deseos a *Destiny* o *Alien Isolation*. En el caso de *Destiny*, no dudo de que será un gran juego, pero su poso cooperativo no es para mí (a mí me gusta jugar solo, soy un rancio, qué le voy a hacer). A *Alien Isolation* prometo darle una oportunidad, aunque debo reconocer que lo que he podido jugar hasta el momento no me acaba de convencer (encerrarme en taquillas todo el rato me da claustrofobia). Y capítulo aparte merece Sony, cuyo "juego de las Navidades" va a ser ni más ni menos que *DriveClub*, que iba a ser juego de lanzamiento de PS4 y que sale con un año de retraso...

Así las cosas, por lo que parece va a ser un otoño muy similar al de los últimos años: dominado por *FIFA 15, Call of Duty: Advanced Warfare, Battlefield* (probé la beta de *Hardline* y no me pareció nada del otro mundo, la verdad) y por supuesto, *Assassin's Creed*, que no va a faltar a su cita un año más (6 entregas en los últimos 7 años, sólo "descansó" en 2008). Y eso por no hablar de las "remasterizaciones" de juegos como *The Last of Us* o *GTA V*. No me oiréis hablar mal a mí de estas propuestas, ya que suponen una excelente segunda oportunidad para quien no los haya jugado en su momento o para quien desee revivirlos. Pero las que hay en el horizonte a mi tampoco me llaman, salvo *Grim Fandango*. Ay, si Sega se animara a hacerlo con sus *Shenmue*...

Por suerte, 2015 pinta mucho más prometedor: *The Witcher 3, Batman Arkham Knight, Mortal Kombat X, Rise of the Tomb Raider* y *MGSV:The Phantom Pain* (ojalá salga en 2015) pueden brindarnos un gran año en lo que a juegazos se refiere. Juegazos que empiecen a justificar, por fin, los 400 eurazos que hemos invertido en PS4. Así que, como reza el famoso tango, y aunque yo abandoné este vicio hace ya tres años, os remito al título de este artículo: "Fumando espero..." pero en este caso, "a los juegos que más quiero", a lo que verdaderamente van a demostrar el potencial de esta consola. Que pena no tener a mano un Phantom Cigar como el de Big Boss para hacer que el tiempo pase más rápido, ¿verdad?

Miedo... ¿al cambio?

En una reciente entrevista con gamesindustry.biz, el veterano Peter Moore, ahora jefe de operaciones de Electronic Arts, ha soltado sin despeinarse –bueno, ya se le ve el cartón-, que los “core gamers”, el “núcleo duro”, los aficionados que llevan jugando media vida, somos reacios al cambio. Que si no abrazamos el actual modelo, en el que tienen cabida los juegos Free To Play, los micropagos o el juego móvil, podríamos llegar a una situación similar a la de la industria de la música en la era pre-Napster. El cataclismo. Game Over. Catapum. Que ellos se tienen que amoldar a los cambios para satisfacer un nuevo mercado, con nuevos usuarios, gustos y necesidades, y centrarse en ofrecer grandes experiencias de juego. Que los “core gamers” deberíamos estar más dispuestos a adoptar nuevos modelos. En resumidas cuentas, “por favor, vayan pasando por el aro”.

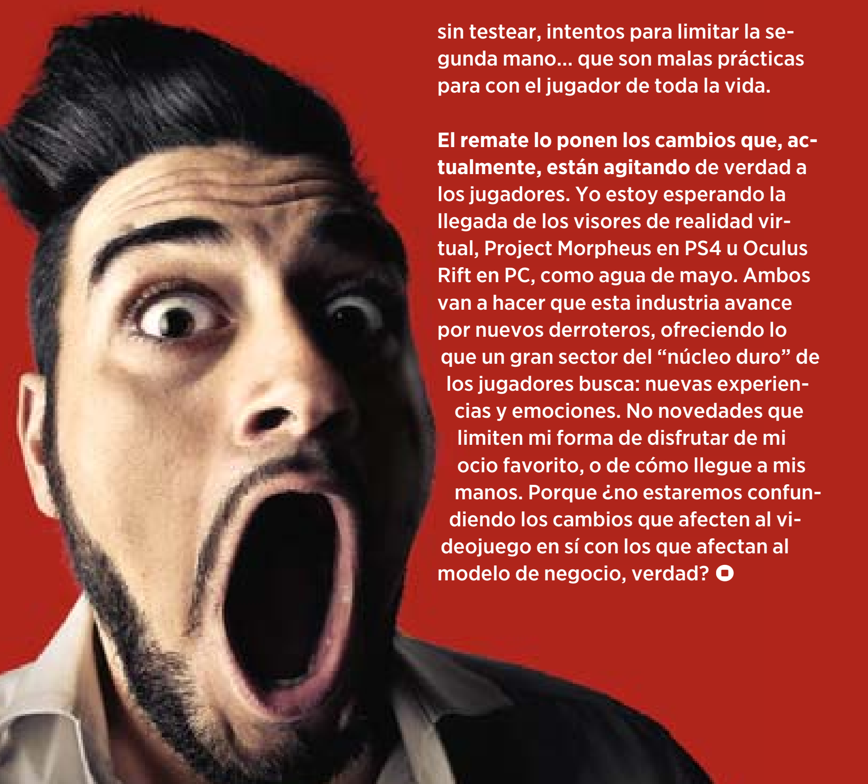
Todo eso así, de golpe. Diría que casi sin pensarlo, sin realizar un análisis mínimo. Porque la barbaridad es monumental. Y lo digo porque humildemente pienso que el punto de partida para su razonamiento es erróneo. El hecho de jugar lleva implícito algo tan sencillo como experimentar y probar... y en muchos casos lleva pareja “la novedad”, introducir nuevos elementos. Los jugadores realmente valoramos los cambios y novedades que se van introduciendo, los probamos y los que pasan el corte de la mayoría, perviven. Lo que merece la pena, se queda. Lo que no, desaparece.

O acaso, por mencionar algunas, ¿no hemos pasado del cartucho al disco? ¿Del módem a la banda ancha? ¿Del soporte físico al digital? ¿De las teles de tubo a la alta definición? ¿De los controles digitales a los analógicos? ¿De los mandos estándar a los periféricos más locos? ¿Del control tradicional al movimiento? Y eso sin entrar en pormenores, sólo de forma superficial. Cuando un cambio tiene sentido, es útil o aporta algo, bienvenido sea. No soy ciego y sé que los F2P tienen su público, que actualmente millones de personas, desde su PC, disfrutan con tal o cual MMORPG gratuito, pagando por algo sólo cuando ellos lo creen conveniente. Un modelo a priori justo, que “democratiza” el hecho de jugar y que permite acceder al contenido a cualquiera, sólo con que tenga la plataforma en cuestión. Pero no todo el mundo está dispuesto a tragar con las limitaciones y requisitos que algunos de estos planteamientos imponen.

Si seguimos con el modelo de los F2P, en ocasiones, la gratuidad conlleva tiempos de espera, no poder superar ciertos límites o tener que pagar por diversos contenidos o mejoras. Es un modelo de negocio que para algunos géneros y plataformas puede funcionar muy bien... pero que no es aplicable ni a todo ni a todos. O el resultado no es satisfactorio (como el último *Soul Calibur*, por ejemplo). No me parece mal que las compañías prueben suerte en nuevos modelos y plataformas. No lo veo incompatible con “lo de siempre”. Lo que veo incompatible es que al jugador de toda la vida le quieran llevar hacia esos derroteros sí o sí. Como ganado al que pastorear. Que me digan que tengo que “abrazar” el cambio porque es bueno para mí, como si fueran mi madre con el típico “estudia, hijo” o aún peor, una secta. Como si ellos hubieran escuchado las voces en contra de los DLC, los pases online y de temporada, los lanzamientos sin testear, intentos para limitar la segunda mano... que son malas prácticas para con el jugador de toda la vida.



PETER MOORE HA AFIRMADO QUE LOS “CORE GAMERS”, LOS JUGADORES “DE SIEMPRE”, SOMOS REACIOS AL CAMBIO...



El remate lo ponen los cambios que, actualmente, están agitando de verdad a los jugadores. Yo estoy esperando la llegada de los visores de realidad virtual, Project Morpheus en PS4 u Oculus Rift en PC, como agua de mayo. Ambos van a hacer que esta industria avance por nuevos derroteros, ofreciendo lo que un gran sector del “núcleo duro” de los jugadores busca: nuevas experiencias y emociones. No novedades que limiten mi forma de disfrutar de mi ocio favorito, o de cómo llegue a mis manos. Porque ¿no estaremos confundiendo los cambios que afecten al videojuego en sí con los que afectan al modelo de negocio, verdad?

LOS GRANDES **BOMBAZOS** PARA LOS PRÓXIMOS MESES

Las aventuras que vienen

Las aventuras de acción y rol llevan muchos años dando los mejores frutos en las consolas de Sony. Y PS4 no iba a ser una excepción. El futuro del género está más que asegurado con los juegazos que ilustran estas páginas.

Metal Gear Solid, Tomb Raider, Assassin´s Creed, Uncharted, GTA... Sagas todas ellas que han ingresado por méritos propios en el Olimpo de los videojuegos por los inolvidables ratos que nos han hecho pasar... Pues bien, todas ellas van a tener continuidad de un modo u otro en PS4 (en algunos casos, también en PS3), y junto con otra buena hornada de títulos de nuevo cuño (*The Order 1886, Bloodborne, The Evil Within*...) conforman un panorama de lo más ilusionante... Aunque eso sí, aún toca esperar un poco para disfrutarlo. Pocos juegos de los que desfilan por este reportaje los vamos a catar este otoño, y además algunos de ellos son "remasterizaciones" (de juegazos, eso sí). Así que poneos cómodos y exprimir tranquilamente todos los secretos de *Far Cry 4, Assassin's Creed Unity* o *Dragon Age Inquisition*. Y preparaos porque 2015 va a ser un año largamente recordado por los grandes lanzamientos que se van a concentrar, casi a la altura de aquél mítico 2004 que nos dejó titulazos en PS2 de la talla de *GTA San Andreas, Metal Gear Solid 3* o *Forbidden Siren*. ¿Listos para ver la que nos avecina?



Lara Croft volverá a nuestras consolas en navidades de 2015 con una nueva aventura.



Exploraremos algunos de los lugares más peligrosos del mundo, según sus creadores.

Rise of the Tomb Raider

CRÓNICA DE UN **REGRESO ANUNCIADO,** AUNQUE TODAVÍA FALTA MUCHO PARA QUE LO VEAMOS EN NUESTRAS CONSOLAS

El regreso de la señorita Croft era uno de los anuncios más esperados en el pasado E3. Tras el exitoso y "uncharterizado" reinicio que sacudió nuestras PS3 en 2013 y su posterior "remasterización" a PS4 a comienzos de este año, no había que ser muy listos para saber que los planes de Square Enix pasaban por darle continuidad a esta nueva línea argumental, que como recordaréis, nos cuenta los orígenes de Lara. Meses antes de la feria ya se filtró que en Crystal Dynamics ya estaban trabajando en el siguiente juego, que se llamará *Rise of the Tomb Raider* y está previsto para navidades del año que viene, con lo que el estudio californiano contará con tiempo más que de sobra para culminar una aventura de acción a la altura de las altas expectativas creadas.

Poco podemos deducir del escueto "teaser" de presentación de *Rise of the Tomb Raider*, que muestra a una encapuchada Lara Croft asistiendo a terapia psicológica para tratar de superar sus miedos y traumas creados tras su experiencia en la isla de Yamatai que, como sabemos, casi termina con su vida. El guión de esta segunda entrega volverá a estar firmado por Rhianna Pratchett (hija de Terry Pratchett, el autor de las novelas de "Mundodisco") y según sus propias palabras, en esta historia "Lara se convertirá en lo que el destino le tiene reservado: ser la implacable heroína que conocimos en las primeras entregas" y por lo que es famoso este personaje.

En cuanto a las localizaciones, según han afirmado los chicos de Crystal Dynamics, "visitaremos algunos de los lugares más peligrosos del mundo", de lo que podemos deducir que el juego seguramente presente una estructura de niveles más cercana a las entregas clásicas en vez de apostar por un único entorno como en el anterior. Aunque posteriormente afirmaron que "el mapa que exploraremos será tres veces más grande" de lo que vimos en *Tomb Raider*, con un apartado gráfico espectacular garantizado por el nuevo motor gráfico Foundation.

Tiempo tendremos de saber qué nos están preparando, ya que falta un año y medio para que lo veamos en PS4 y puede que también hasta en PS3 (no está confirmado). Aunque no deja de extrañarnos que lo lancen en PS3 teniendo en cuenta que sale en navidades de 2015...



En el trailer vemos a Lara en la consulta de un psicólogo. ¿Tan duro es lo que nos espera?



Aparte de galopar para desplazarnos rápidamente, podremos parapetarnos en el costado de nuestro caballo.

PS4/PS3 | KONAMI | 1984 (SIN CONFIRMAR)

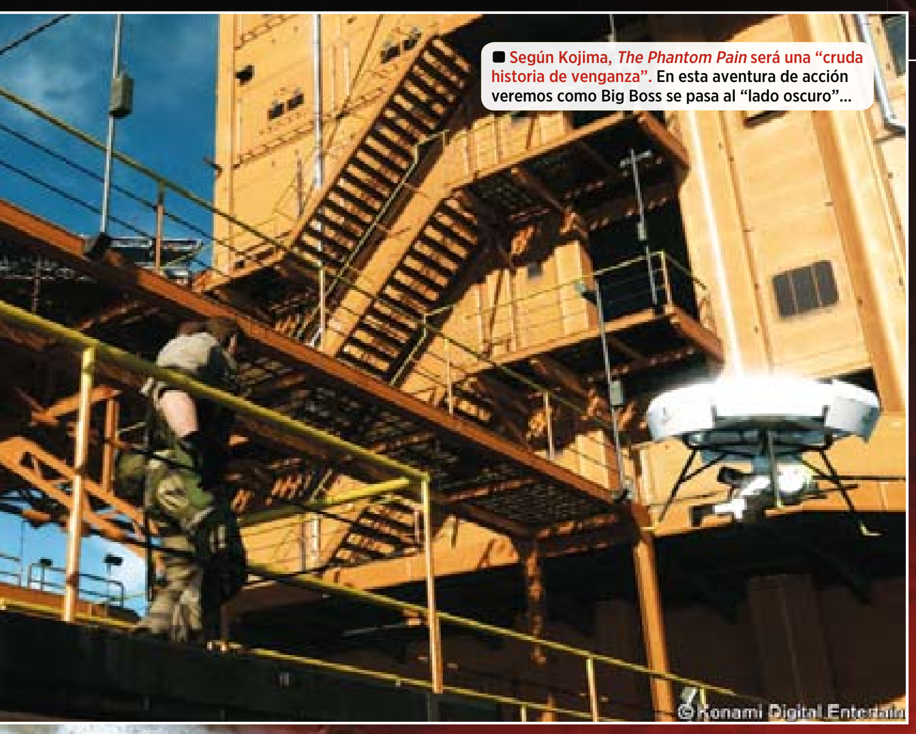
Metal Gear Solid V The Phantom Pain

EL DESCENSO A LOS **INFIERNOS** DE UN HÉROE LEGENDARIO

Aunque ya pudimos asomarnos a algunas de sus innovaciones en el "prólogo" *MGS V: Ground Zeroes* (como un desarrollo más abierto en plan "sandbox"), ahora que hemos podido ver "en vivo" *The Phantom Pain*, estamos convencidos de que va a ser uno de los títulos que marcará esta generación. Y no sólo técnicamente (que también, como nos tiene siempre acostumbrados Hideo Kojima en sus *MGS*), sino en su planteamiento, su trama y la cantidad de posibilidades que ofrecerá. Lo vimos en el pasado E3 en una demo de 45 minutos que nos mostró una misión ambientada en Afganistán que suponemos que pertenecerá a los primeros compases del juego, ya que Big Boss aún no se ha hecho la mano protésica tras despertar después de estar 9 años en coma tras lo ocurrido al final de *Ground Zeroes*.

El objetivo de dicha misión es rescatar a Master Miller, retenido en un campamento soviético. Y de paso, enseñarnos algunas de las nuevas habilidades y opciones que estarán a nuestro alcance en *The Phantom Pain*. Como las nuevas utilidades de la ya mítica caja de cartón, que ahora nos permitirá salir súbitamente desde la parte superior para eliminar a un enemigo sin oposición o incluso utilizarla como señuelo tras salir rápidamente por un lateral para cambiar de cobertura sin ser vistos por los enemigos (que tendrán una apariencia individualizada como ya pudimos ver en *Ground Zeroes*; nada de clónicos "enmascarados" como en las primeras entregas). También vimos detalles como el nuevo "cigarro electrónico" (llamado en el juego Phantom Cigar) que nos permitirá hacer que el tiempo pase rápidamente en función de nuestras necesidades. O el sistema Fulton, que nos permitirá extraer todo tipo de cosas para nuestra base al estilo *Peace Walker*, desde enemigos que previamente hayamos dejado inconscientes hasta animales (como cabras), contenedores, nidos antiaéreos, vehículos como jeeps... Todo irá a parar a la Mother Base, que será un apoyo durante el juego ya que desde allí nos enviarán ítems y equipo como munición o cajas de cartón o incluso podremos solicitar ataques antiaéreos. Dicha base irá creciendo a medida que avancemos en la aventura y vayamos surtiéndola de elementos vía Fulton e invirtiendo GMP (la moneda del juego) para crear nuevos gadgets y armamento que después utilizaremos en el juego. O bien para reforzar nuestras defensas, ya que dependiendo de los aliados y enemigos que hagamos durante la aventura podremos ser atacados o no (nosotros la defenderemos desde el aire). Podremos incluso pasearnos por ella y saludar a nuestros soldados, entrenar para mejorar nuestros movimientos CQC (estos ataques cuerpo a cuerpo ofrecerán más alternativas que nunca, incluyendo nuevas acciones contextuales) y compararlar con la de nuestros amigos.

Y todo bajo un apartado técnico BESTIAL, a 60 fps estables. ¿Cuándo saldrá? Según el trailer del E3... en 1984, año en que se ambienta el juego. Obviamente, es otra broma de Kojima, que de momento no suelta prenda al respecto...



Según Kojima, *The Phantom Pain* será una "cruda historia de venganza". En esta aventura de acción veremos como Big Boss se pasa al "lado oscuro"...









El cigarrillo electrónico o "Phantom Cigar" nos permite avanzar el tiempo rápidamente.

Gracias al sistema de extracción Fulton podremos "rapiñarnos" para nuestra base prácticamente de todo: enemigos inconscientes, jeeps, armamento antiaéreo para defendernos... ¡Incluso cabras!


Pilotar el Batmóvil será uno de los grandes atractivos de *BAK*. Será tan protagonista como Batman...



La ciudad de Arkham será cinco veces más grande que en *BAC* y lucirá una iluminación BRUTAL.


Batman contará con un planeo más ágil que en los otros. Incluso podremos remontar el vuelo.

Batman Arkham Knight

EL **CABALLERO OSCURO** VA A IMPRESIONAR TAMBIÉN EN PS4

Ya sabemos que, tradicionalmente, los juegos basados en superhéroes suelen ser una "castaña" que sólo buscan aprovechar el tirón de un personaje muy conocido. ¿Todos? Nooo. Un estudio poblado por irreductibles londinenses, RockSteady, demostró que era posible hacer grandes juegos basados en superhéroes con sus *Batman Arkham* para PS3 (aunque el último fue desarrollado por Warner Montreal). Pues todo parece indicar que este sello británico va a mantener e incluso superar estas altísimas cotas de calidad en *Batman Arkham Knight*, el estreno del Caballero Oscuro en PS4 anunciado para este otoño aunque finalmente tendremos que esperar hasta 2015. Pero tranquilos, a que a tenor de lo que vimos hace unas semanas en el pasado E3, la espera va a merecer la pena. Y es que *BAK* fue uno de los "gameplays" gráficamente más impresionantes de los que se vieron en el show angelino, con una enorme ciudad de Gotham (será cinco veces más grande que la de *Arkham City* y tendremos libertad para explorarla sin tiempos de carga, aunque algunas zonas no estarán disponibles de primeras) con una iluminación espectacular y efectos, como la lluvia resbalando sobre nuestro traje, que quitarán el hipo.

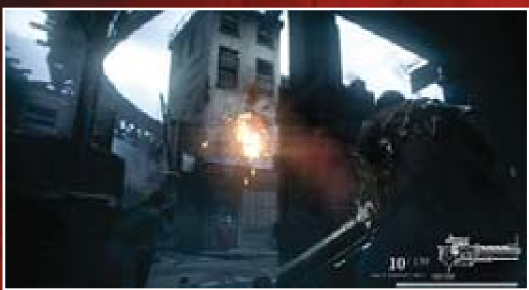
En *Batman Arkham Knight* volveremos a enfrentarnos contra enemigos de la talla de Dos Caras, Harley Quinn, Enigma, el Pingüino o el Espantapájaros, aunque nuestro principal antagonista será el "Caballero Arkham" al que alude el título del juego, un nuevo personaje creado por Geoffs Johns que lleva una armadura parecida a la nuestra, pero metálica. El desarrollo será similar a lo visto en los *Arkham* de PS3, con una bien compensada mezcla de exploración, acción y sigilo, pero potenciada por la aparición del Batmóvil, que otorgará una nueva dimensión al juego tanto en el combate como en la forma de desplazarnos por la ciudad. Será uno de los grandes de 2015.


Lucharemos contra un nuevo enemigo, una "versión robótica" de Batman, creado por Geoff Johns, jefe del Departamento Creativo de DC.



Lucharemos contra los mestizos en una versión "steampunk" del Londres del siglo XIX.





The Order 1886

UNA **GUERRA OCULTA** SE LIBRA EN UN LONDRES MUY ESPECIAL

Para hacernos más amena la espera hasta el 20 de febrero, Sony y Ready at Dawn nos han enseñado un nuevo "gameplay" de este prometedor juego de acción ambientado en una versión "steampunk" del Londres decimonónico y que enfrentará a una orden de caballeros de origen artúrico contra unos enemigos llamados "mestizos", una especie de licántropos algo más grandes y fuertes que los humanos que son producto de una mutación en el genoma humano. La mejor noticia es que, a diferencia de otros juegos como *Watch Dogs* o *The Division*, los nuevos materiales enseñados no sólo no muestran "bajones gráficos" sino todo lo contrario: mejoran lo que vimos anteriormente y prometen explotar PS4 como ningún otro juego lo ha hecho antes.

Las únicas dudas que ha despertado *The Order 1886* tienen que ver con su desarrollo, que parece muy "pasillero" y 100% enfocado hacia la acción con coberturas semiautomáticas (se habla de que será el "*Gears of War* de Sony") y regado con muchos "quicktime events" (sus creadores han declarado que no tendrá tantos, sólo "cuando sean necesarios". Eso sí, el arsenal que manejaremos promete ser muy original, como el rifle llamado Thermite M86, capaz de lanzar nubes de gas y bengalas para incendiarlas. Nosotros no vamos a juzgarlo antes de jugarlo, pero ya os adelantamos que, aunque sólo sea por la ambientación, va a merecer la pena. La lástima es que se haya retrasado hasta febrero de 2015, ya que inicialmente estaba previsto para este otoño y estamos convencidos de que habría sido uno de los títulos más importantes de cara a la campaña navideña.



GTA V en PS4 ofrecerá mejoras gráficas, algo que se notará en detalles como la recreación de los daños en los vehículos.

GTA V

Se confirmó el secreto a voces: *GTA V* saldrá en PS4 y lo hará este otoño presentando un puñado de mejoras que lo harán todavía más grande. Eso sí, el desarrollo que disfrutaremos en la "next gen" será idéntico al que vimos en PS3, aunque ya está confirmado que ofrecerá algún tipo de contenido exclusivo que será revelado próximamente (sí sabemos que la versión de PC saldrá con un editor de vídeo, por ejemplo). Pero en Rockstar están trabajando duro para que se note, y mucho, el "lavado de cara". Aunque no están confirmados los dichosos 60 fps estables a 1080 p, los escenarios ofrecerán un nivel de detalle superior, con mayor distancia de dibujado, texturas más trabajadas, más densidad en el tráfico y en la naturaleza (con nuevos animales) y efectos climatológicos más realistas. Y además, podremos transferir nuestra partida de PS3 y retomarla en PS4, tanto en la modo historia como en el online.



Manejaremos a un Nathan Drake más "maduro" y algo desentrenado en *Uncharted 4*.

Uncharted 4

Aunque esperábamos que los chicos de Naughty Dog enseñaran algo de "gameplay" en el pasado E3, tuvimos que conformarnos con una breve secuencia (realizada con el motor del juego, eso sí), que nos mostraba a un magullado y algo entrado en años Nathan Drake listo para volver a la acción... ¿por última vez? Poco sabemos del argumento, salvo que viajaremos por distintos lugares del mundo para desenmarañar la conspiración centenaria que hay detrás de un legendario tesoro pirata. Será su mayor aventura hasta el momento, le pondrá a prueba y le hará decidir cuánto está dispuesto a sacrificar para salvar a sus seres queridos. Y por supuesto, técnicamente será espectacular, a 1080 p y con la promesa de sus creadores de llegar a los 60 fps estables. Para que os hagáis una idea, sólo el modelo de Nathan Drake en PS4 tiene el doble de polígonos que Joel de *The Last of Us* en PS3.




AC Unity se desarrollará en la Revolución Francesa y en él manejaremos a Arno Dorian.






Assassin's Creed Unity

COOPERANDO CON HASTA TRES JUGADORES MÁS EN LA REVOLUCIÓN FRANCESA

Ya sabíamos que el nuevo *Assassin's Creed*, el primero que está desarrollado desde cero para la "nueva generación", iba a estar ambientado en la Revolución Francesa. Pero Ubisoft se guardaba en la manga una carta todavía más sorprendente: sus opciones cooperativas para hasta 4 jugadores. Aunque como veremos a continuación, no será posible disfrutarlas durante todo el modo Historia.

Dicha historia arrancará en París en el año 1789, año en el que la Revolución Francesa se gesta en las calles gracias a un grupo de valientes que quiere acabar con la anterior etapa de "oscuridad" y convertir a la capital francesa en la ciudad de la luz, de las libertades y de la igualdad. Entre ellos destaca Arno Dorian, el protagonista de *Assassin's Creed Unity*, que entra en la hermandad de los assassins tras una trágica pérdida y con el propósito de desenmascarar a los poderes ocultos que han instigado la Revolución. Y es que, aunque el juego comenzará en 1789, sus creadores ya han confirmado que transcurrirá un buen lapso de tiempo durante nuestra aventura (desde la toma de la Bastilla hasta la ejecución de Luis XVI).

En cuanto al "presente", no queremos entrar en muchos detalles por si no habéis jugado a los últimos *AC*, pero parece ser que en *Unity* vamos a encarnar al que maneja el Animus. Según sus creadores, "así se inicia el juego y después, en algún momento, los asesinos se pondrán en contacto contigo para explorar los recuerdos de Arno a través del Animus y averiguar cosas para ellos en el presente".

Hablando ya del sistema de combate, Arno contará con renovados recursos ofensivos. Por ejemplo, dispondrá de una pistola de varios cañones (lo que nos permitirá recargar mucho más rápido), un sable francés y la llamada "hoja fantasma", una cuchilla instalada junto a la hoja oculta que podremos lanzar en distancias cortas para acabar con un enemigo silenciosamente. Y ojo, que su inteligencia artificial ha sido mejorada: los enemigos nos verán antes, será más difícil acabar con ellos y podrán avisar al resto de los guardias si nos descubren.

Pero la gran novedad será su modo cooperativo. Ubisoft nos dejó de piedra anunciando que podremos formar equipo junto a otros tres amigos. No podremos completar la aventura en cooperativo; solo jugaremos determinadas misiones especiales diseñadas para hasta 4 jugadores y podremos explorar la ciudad con ellos. Eso sí, todos serán coloridos "clones" de Arno, así que no habrá 4 personajes distintos. Cada jugador podrá equiparse con los objetos que haya desbloqueado en la partida individual y, además, cada uno tendrá una habilidad de grupo especial. Uno revivirá a los compañeros, otro podrá curarles, otro se disfrazará (o nos disfrazará) para que pasemos inadvertidos y otro podrá crear puntos de recarga en el mapa para abastecernos de munición. Sus creadores se han esforzado "en redefinir las peleas para que varios personajes puedan participar y crear estrategias contra la IA, que reacciona de manera diferente en cada batalla". Durante el "gameplay" del E3 ya pudimos ver cómo cada jugador optaba por un camino diferente para llegar a un punto y así cooperar con una estrategia elaborada previamente.

El motor gráfico, una versión mejorada de Anvil, permitirá ver en pantalla a centenares de personajes y animaciones mucho más realistas. Además, veremos muchos más escenarios interiores, que nos servirán como atajos para movernos por la ciudad y en los que cumpliremos todo tipo de misiones, sin transiciones de ningún tipo. La verdad es que promete.





Habrá misiones especiales diseñadas para que 4 jugadores las disfruten en cooperativo.

La recreación del París de la época y sus monumentos será francamente espectacular.

En los combates manejaremos armas como una pistola de varios cañones o este sable francés.





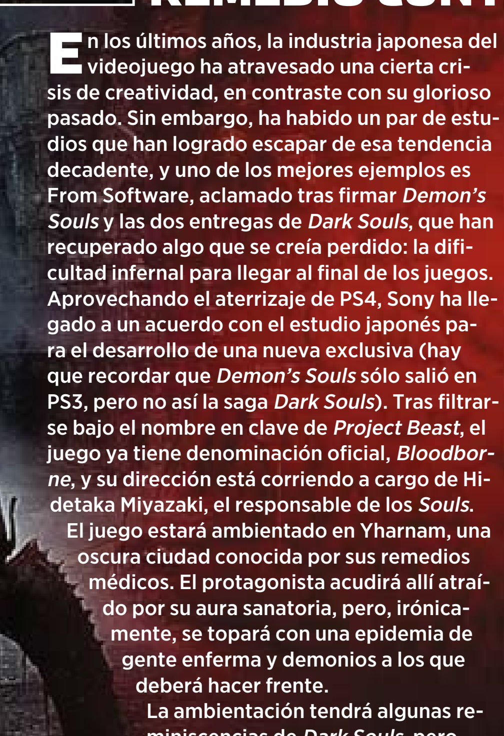
La ambientación gótica será una de las señas de identidad de esta nueva IP de From Software.



Los creadores de *Demon's Souls* y *Dark Souls* están preparando un nuevo RPG exclusivo para PS4.

Bloodborne

FROM SOFTWARE ENCUENTRA OTRO **REMEDIO CONTRA LA ENFERMEDAD**



En los últimos años, la industria japonesa del videojuego ha atravesado una cierta crisis de creatividad, en contraste con su glorioso pasado. Sin embargo, ha habido un par de estudios que han logrado escapar de esa tendencia decadente, y uno de los mejores ejemplos es From Software, aclamado tras firmar *Demon's Souls* y las dos entregas de *Dark Souls*, que han recuperado algo que se creía perdido: la dificultad infernal para llegar al final de los juegos. Aprovechando el aterrizaje de PS4, Sony ha llegado a un acuerdo con el estudio japonés para el desarrollo de una nueva exclusiva (hay que recordar que *Demon's Souls* sólo salió en PS3, pero no así la saga *Dark Souls*). Tras filtrarse bajo el nombre en clave de *Project Beast*, el juego ya tiene denominación oficial, *Bloodborne*, y su dirección está corriendo a cargo de Hidetaka Miyazaki, el responsable de los *Souls*.

El juego estará ambientado en Yharnam, una oscura ciudad conocida por sus remedios médicos. El protagonista acudirá allí atraído por su aura sanatoria, pero, irónicamente, se topará con una epidemia de gente enferma y demonios a los que deberá hacer frente.

La ambientación tendrá algunas reminiscencias de *Dark Souls*, pero será completamente nueva, al apostar por un tono que combinará oscuridad, goticismo y suciedad a partes iguales. En cierto modo, recordará al estilo "steampunk" de *The Order 1886*, pero con una atmósfera más "negra".

En el E3 se mostraron un tráiler y una pequeña demo, que permiten hacerse una idea de cómo será la jugabilidad. Habrá que ver cómo va evolucionando, pero de momento el control parece algo más ágil que el de *Dark Souls*. De hecho, en la demo, el protagonista no llevaba un escudo protector, sino dos armas complementarias que le servían para derrotar a los enemigos. Por un lado, usaba una especie de cuchillo extensible, que permitía cambiar entre un modo rápido-débil y otro lento-fuerte. Por otro lado, usaba una escopeta para repeler a los monstruos, algo novedoso respecto a los juegos previos. Eso sí, parece que la dificultad seguirá estando a la orden del día, gracias a unos enemigos que nos tenderán emboscadas y que incluso emplearán triquiñuelas, como hacerse los muertos para luego cogernos desprevenidos.

Bloodborne llegará a PS4 a lo largo de 2015 y promete ser una de las grandes exclusivas de la consola. From Software ha demostrado sobradamente ser un estudio de garantías y esta nueva IP "triple A" apunta muy alto.



El estilo de juego promete ser más ágil que de costumbre, con la inclusión de armas de fuego.

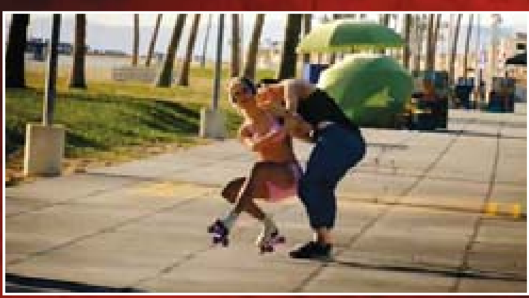


Los enemigos tendrán un tono oscuro, por culpa de la epidemia que asola la ciudad de Yharnam.



Las islas tropicales dejan paso a California en esta secuela next gen del divertido *Dead Island.*





Dead Island 2

SUPERVIVENCIA ENTRE **ZOMBIS** PARA OCHO JUGADORES

Desarrollado por Yager (autores de *Spec Ops: The Line*), *Dead Island 2* tendrá lugar varios meses después de los sucesos ocurridos en el primero, con la plaga ya extendida. California era una de las zonas en cuarentena, pero finalmente los zombis han conseguido entrar. Tendremos a nuestra disposición a cuatro protagonistas: Berserker, Bishop, Hunter y Speeder. Cada uno tendrá habilidades especiales muy marcadas, aunque no han desvelado más detalles. Además, serán inmunes a la plaga, por lo que podrán moverse con mayor facilidad por los escenarios. En cuanto a las armas, *Dead Island 2* contará con un nuevo elemento, las armas motorizadas creadas a partir de varias herramientas a lo *Dead Rising*. En la demo del E3 vimos un martillo a dos manos capaz de lanzar a los zombis por los aires y una ballesta que lanzaba proyectiles eléctricos. Y podremos modificar las armas a nuestro antojo: por ejemplo la citada ballesta puede terminar escupiendo fuego e incluso podremos llevar una en cada mano. Además, podremos forcejear con los zombis mientras les golpeamos con el mango de nuestro machete o... con lo que tengamos a mano. Lo cierto es que lo que pudimos ver en la demo del E3 era bastante espectacular. Los escenarios también tendrán un papel muy importante en los combates y es que, por ejemplo, podremos arrancar una tubería para golpear o disparar a los coches para provocar explosiones. Y todo sin renunciar al humor, como habéis podido ver en el trailer. Pero su mayor innovación es que contará con un modo online para 8 jugadores, que promete ser divertidísimo . Eso sí, no lo veremos hasta primavera.



Fetch será la protagonista de este DLC, que se podrá comprar y jugar de manera independiente.

InFamous First Light

Tras hacernos vivir la historia de Delsin Rowe hace unos meses, el estudio Sucker Punch está ultimando ya *First Light*, un juego descargable basado en *InFamous Second Son,* pero que es independiente y podrá jugarse aunque no se tenga el juego original.
La protagonista de esta aventura será Abigail “Fetch” Walker, la conductora con poderes de neón a la que ya conocimos durante las andanzas de Delsin. Al ser una precuela, se nos mostrará su traumático pasado, durante su cautiverio en la prisión de Curdun Cay. Así, la veremos desarrollar sus poderes para escapar de allí y buscar venganza.
Second Son es, seguramente, el juego que mayor partido gráfico ha sacado a PlayStation 4 hasta ahora, así que esta “continuación” incidirá en las mismas virtudes, con unos efectos de luz y partículas que serán un gran acompañamiento para conocer una nueva área de Seattle.



Los creadores de *Dead Island* unen zombis y parkour en este sandbox.

Dying Light

Tras firmar *Dead Island* y *Dead Island Riptide*, el estudio polaco Techland se encuentra trabajando en esta nueva IP, que también tendrá a los zombis como grandes protagonistas, pero con un enfoque mucho más ágil y profundo. Así, deberemos movernos por un mundo abierto que estará presidido por un ciclo día-noche que condicionará sobremanera a los no muertos: durante el día serán bastante vulnerables, pero por la noche se volverán tremendamente agresivos y nos perseguirán en manada, lo que obligará a huir y esconderse.
Precisamente, para huir de ellos la mayor característica del juego será su componente de “parkour” que, al más puro estilo *Mirror’s Edge*, nos permitirá saltar y rebotar por los escenarios. Como en *Dead Island*, no faltará el multijugador cooperativo para cuatro jugadores, así como la presencia de decenas de armas que podremos combinar.





La cámara se situará en primera persona, pero llegaremos a ver al protagonista en alguna ocasión.



La cordillera del Himalaya relevará a la isla de *Far Cry 3*, lo que influirá en muchas mecánicas.

PS4 / PS3 UBISOFT 18 DE NOVIEMBRE

Far Cry 4

UNA GUERRA CIVIL ESTÁ A PUNTO DE ESTALLAR EN PLENO **HIMALAYA**

La mezcla de shooter y sandbox de la saga *Far Cry* regresará por todo lo alto dos años después de que se lanzara la tercera entrega. Esta vez el protagonista será Ajay Ghale, un joven que viajará hasta el Himalaya para cumplir el deseo de su madre de que sus cenizas reposaran allí. Sin embargo, nada más llegar a la montañosa región asiática, se topará con el estallido de una guerra civil entre las fuerzas del dictador Pagan Min y las de una organización rebelde conocida como "la senda de oro". El citado Min tendrá una personalidad desquiciada, muy en la línea de la que tenía Vaas en *Far Cry 3*, lo que augura una historia con sorpresas.

El Himalaya será un enorme mundo abierto por el que podremos movernos libremente, ya sea cumpliendo las misiones principales o haciendo tareas secundarias. Para eso dispondremos de vehículos de todo tipo, como todoterrenos, taxis-triciclo, elefantes e incluso un traje volador con el que "surcar" los acantilados, las selvas o las zonas nevadas que nos encontraremos. Todos esos escenarios estarán plagados de animales a los que podremos cazar para poder mejorar nuestro equipamiento: águilas, tigres, mofetas... Los elefantes darán mucho juego, pues no sólo se podrán montar o cazar, sino que podremos asustarlos para que salgan en estampida y arrasen con campamentos enemigos o nos abran un camino. Por supuesto, como buen juego en primera persona, los disparos tendrán un papel esencial, aunque también podremos apostar por tácticas más sigilosas.

Ubisoft está haciendo mucho énfasis en la vertiente multijugador, por lo que la campaña contará con un modo cooperativo que permitirá que un segundo jugador entre y salga de la partida en cualquier momento, sin salas de espera. Por si eso fuera poco, las versiones de PS4 y PS3 tendrán en exclusiva las llamadas "llaves de Kyrat", una funcionalidad que permitirá invitar, mediante códigos, a amigos de PSN que no tengan el juego.

Gráficamente, al ser un juego intergeneracional, habrá que ver si da la talla en PS4 y si palía los problemas de la tercera entrega. A pesar de ello, el desarrollo, con esa peculiar mezcla de disparos y mundo abierto, lo convierte en uno de los grandes candidatos a juego del año.



Lo que se ha visto sorprende gráficamente, aunque será un juego a caballo entre dos generaciones



Pagan Min, nuestro némesis, será un tarado que no dudará en eliminar a sus propios soldados.



The Evil Within será "un survival horror" que, en cierto modo, nos remitirá a *Resident Evil 4*. Esperemos que esté a la altura...





The Evil Within

UN **SURVIVAL HORROR** QUE PONDRÁ A PRUEBA TU CORDURA

Sebastian Castellanos es un detective que llega a un sórdido hospital para investigar una misteriosa masacre. Así arranca el nuevo juego de terror de Shinji Mikami, el padre de *Resident Evil*, en el que no sólo tendremos que enfrentarnos a seres monstruosos, sino que deberemos plantearnos en todo momento si lo que vemos es real o fruto de la trastornada mente de nuestro protagonista. Ahí reside parte de la gracia de *The Evil Within*: será un "survival horror", pero buena parte de su potencial para asustar vendrá del desasosiego y el surrealismo de nuestras alucinaciones. Exploración, puzzles, combate y escenas de vídeo se sucederán con un "tempo" que nos ha recordado a *Resident Evil 4*, la última apuesta por el terror en la que participó Mikami. Nos hemos enfrentado ya a torpes "lugareños" que hacen las veces de zombis, además de a enemigos más "serios" como una especie de "Sadako-araña" que puede salir de cualquier cadáver, el carnicero Boxman o Rubik, una especie de espectro que nos perseguirá en momentos puntuales de la trama y que nos ha recordado a Nemesis de *RE3*. Contra ellos usaremos armas convencionales, trampas o, directamente, poner pies en polvorosa... Capítulo aparte merecen los puzzles que, sin llegar a ser frustrantes, sí requieren una cierta dosis de materia gris por nuestra parte. Y algunos, también, de reflejos Por ejemplo, al entrar en un pasillo, una cuerda agarra los pies de Sebastian y somos arrastrados a toda velocidad hacia unos rodillos. Sólo disponemos de una pistola y unos segundos para salir vivos de ahí, ¿Cómo lo lograremos? Lo descubriremos el 24 de octubre...



La remasterización de *The Last of Us* para PS4 correrá a 1080 p y 60 fps, e incluirá todos los DLC.

The Last of Us Remastered

La emotiva historia de Joel y Ellie ha sido una de las mejores que se han visto en los siete años de vida de PS3. Por eso, el prestigioso estudio Naughty Dog tiene ya casi lista una versión "remasterizada" para PS4, que, a su vez, está sirviendo como banco de pruebas para el futuro *Uncharted 4*. El juego correrá a 1080 p y 60 fps, con mejoras gráficas que afectarán a los modelos de los personajes, la iluminación, las sombras o las texturas. Además, estarán integrados de serie todos los DLC que ha ido recibiendo la versión de PS3, incluida *Left Behind*, la expansión de tres horas protagonizada por Ellie. Finalmente, se pondrá a la venta un pack que incluirá la consola y el juego, por 429,99 euros.



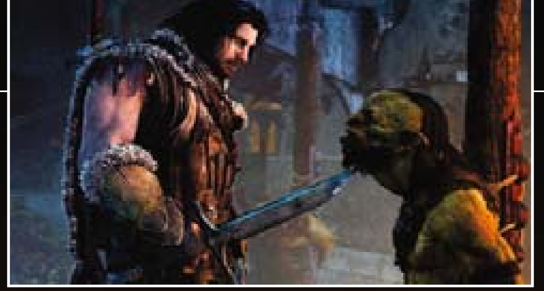
La nueva aventura descargable de Lara ampliará el multijugador cooperativo a cuatro usuarios.

Lara Croft and the Temple of Osiris

La arqueóloga más famosa de la historia vuelve a estar en plena forma. Además de mostrar *Rise of the Tomb Raider*, Square Enix aprovechó el E3 para anunciar *Lara Croft and the Temple of Osiris*, del que también se está ocupando el estudio Crystal Dynamics. Será una secuela de *Guardian of Light*, el juego digital aparecido en 2010.
Esta vez, Lara Croft viajará hasta el desierto de Egipto, lugar icónico de tumbas, donde deberá buscar un báculo para evitar la resurrección de Set, dios del caos. El desarrollo combinará exploración, puzzles y combates con un cooperativo para cuatro jugadores, de modo que los otros personajes serán el arqueólogo Carter Bell y los dioses Isis y Horus.



Talion, el protagonista del juego, combinará poderes mágicos con diversos ataques cuerpo a cuerpo.





La Tierra Media: Sombras de Mordor

LA VENGANZA CONTRA SAURON SE SIRVE FRÍA COMO UN ESPECTRO

Antes de que en diciembre se estrene "La Batalla de los Cinco Ejércitos", el cierre de la trilogía de películas de "El Hobbit", en octubre se lanzará un nuevo juego inspirado en el universo de la Tierra Media. Se ambientará entre los eventos de "El Hobbit" y los de "El Señor de los Anillos", con el punto de partida en la noche del regreso de Sauron a Mordor tras su expulsión de Dol Guldur. Así, encarnaremos a Talion, un montaraz cuya familia fue asesinada y que regresará de entre los muertos para vengarse del "Gran Ojo", al tiempo que descubre el origen de los celebérrimos anillos de poder. El desarrollo aventurero combinará combates, infiltración y escalada, con elementos que recordarán a las sagas *Batman Arkham* y *Assassin's Creed*. Su mayor innovación será el llamado Sistema Némesis, que hará que cada partida sea diferente. Así, los enemigos se generarán de forma aleatoria, incluso los importantes, de modo que si no logramos matarlos en un combate, nos toparemos con ellos más adelante y se acordarán de nosotros, además de haber podido variar su rango militar.







Como inquisidores, nos tocará salvar el mundo de Thedas, herido de muerte por una brecha.

Dragon Age Inquisition

EL MUNDO DE THEDAS ESTÁ EN PELIGRO, UNA VEZ MÁS

El género del "action RPG" dará lo mejor de sí en los próximos meses, y uno de los primeros responsables de su revitalización será *Dragon Age Inquisition*, la tercera entrega de la saga de dragones de BioWare, un estudio que en el pasado reciente ha firmada una joya como es la trilogía *Mass Effect*. La historia nos trasladará al mundo de Thedas, sumido en el caos por la aparición de un desgarro en el cielo, del que nuestro personaje será un superviviente. Así, como inquisidores, deberemos dirigir a un grupo de héroes, con el que podremos forjar relaciones, para salvar el mundo.
Al empezar podremos elegir entre tres clases, algo que influirá tanto en el sistema de combate como en la historia. El guerrero será experto en el cuerpo a cuerpo, el mago dará lo mejor de sí en el uso de poderes y el pícaro será la mejor opción para las distancias largas. Dentro de cada clase habrá tres subespecializaciones.
La historia durará unas 50 horas, a las que habrá que añadir otras tantas si cumplimos también las misiones secundarias. Asimismo, seremos libres para recorrer a nuestro antojo un enorme mundo abierto que ha sido realizado con ayuda de Frostbite 3, el potente motor gráfico que el estudio DICE usó en *Battlefield 4*.

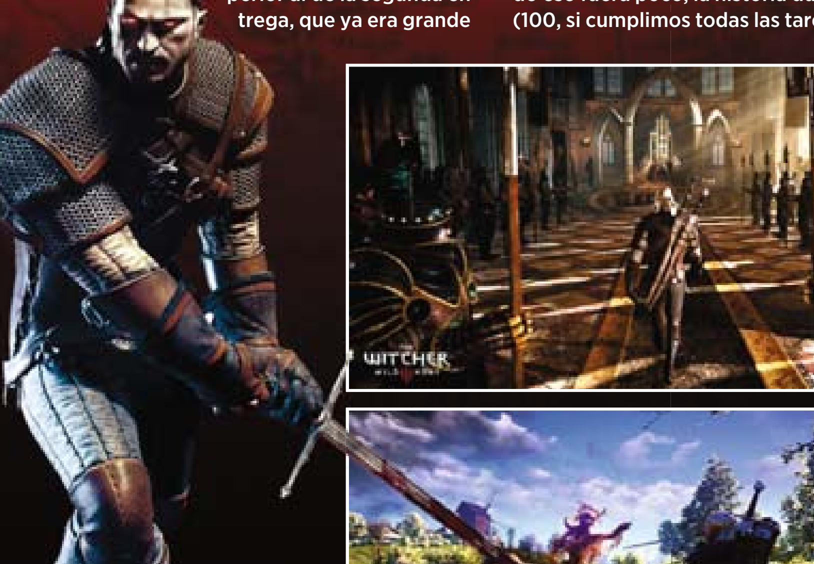

Geralt de Rivia protagonizará el que seguramente sea el título más prometedor de PS4 hasta la fecha.

PS4 | CD PROJEKT RED | 24 DE FEBRERO

The Witcher 3: Wild Hunt

EL BRUJO **GERALT DE RIVIA** SE CONJURA PARA HECHIZAR A LOS USUARIOS DE PS4

Ha sufrido un pequeño retraso, pero pocos dudan del potencial que tiene *The Witcher 3* para ser uno de los primeros imprescindibles de la trayectoria de PS4. Argumentalmente, se ambientará tras las dos primeras entregas (aparecidas en PC y Xbox 360), pero la narración será independiente, por lo que podrá disfrutarlo cualquiera que no esté iniciado en la saga. Así, el brujo Geralt de Rivia, perteneciente a un linaje casi desaparecido de cazadores de monstruos, deberá enfrentarse a la Cacería Salvaje, una suerte de desfile de jinetes espectrales. Eso sí, Bandai Namco ya ha confirmado que las voces estarán en inglés (con subtítulos en castellano).
El desarrollo de mundo abierto será la piedra angular del juego, pues el mapa tendrá un tamaño descomunal, 35 veces superior al de la segunda entrega, que ya era grande de por sí. Para desplazarnos por él podremos usar caballos, barcos y otros medios de transporte, aunque también habrá opciones de "viaje rápido" para evitar caminatas cansinas. La libertad también se extenderá a la toma de decisiones, ejemplificadas en la existencia de hasta 36 finales diferentes, que dependerán hasta de las elecciones más nimias. Los combates tendrán un gran peso en la aventura, de modo que el sistema combinará combos y magias de forma muy orgánica.
Sin embargo, donde *The Witcher 3* dará lo mejor de sí será en el apartado gráfico, que promete sacar a PS4 todo su jugo. A diferencia de muchos otros, CD Projekt RED ha hecho el juego en exclusiva para la nueva generación y eso pesará en la extensión y el nivel de detalle del mundo, en la iluminación o en la expresividad de los personajes. Por si todo eso fuera poco, la historia durará 50 horas (100, si cumplimos todas las tareas).





PS4 | GRASSHOPPER MANUFACTURE | 2015

Let it Die

Conocido previamente con el nombre en clave de *Lily Bergamo*, el primer título para PS4 del irreverente Suda51 será un "free-to-play" de tono alocado, muy en la línea del director japonés. El desarrollo se centrará en la acción, de modo que manejaremos a un personaje que empezará desnudo y al que habrá que ir vistiendo con las ropas que obtengamos.



PS4 | ELECTRONIC ARTS | 2015

Mirror's Edge 2

El estudio DICE sigue trabajando en la secuela del genial plataformas en primera persona que vio la luz en PS3 en 2008. En el E3 apenas se dieron detalles nuevos, pero parece que se está mejorando el sistema de combate para que Faith no sólo se dedique a correr por la ciudad. Se respetará la limpia estética del primer juego.



PS4 / PS VITA | DOUBLE FINE | 2015

Grim Fandango

Una de las mayores sorpresas de Sony en el E3 fue el anuncio de un "remake" en HD de *Grim Fandango*, la aclamada aventura gráfica aparecida en PC a finales de los años 90. Tim Schafer, el creador del original, se ocupará de su dirección. A lo largo del próximo año, volveremos a ponernos en los huesos de Manny Calavera.

MÁS ALLÁ DE JUEGOS: CONSOLAS, PERIFÉRICOS, NUEVOS SERVICIOS...

EL FUTURO DE PLAYSTATION

Últimamente en Sony se está moviendo mucho y parece dispuesta a sorprendernos a toda costa con propuestas tan dispares como la realidad virtual o el juego en la nube. Y eso sin olvidarse de nuevos dispositivos pensados para ponernos las cosas más fáciles...

En lo que llevamos de año Sony ha presentado algunas importantes novedades que complementan la experiencia PlayStation. Desde el servicio de juego en la nube PlayStation Now, a la realidad virtual con Project Morpheus, pasando por un nuevo modelo de PS Vita que ya es posible encontrar en las tiendas de nuestros país, aunque de momento sólo en algunos bundles con juegos.

Además en el pasado E3 Sony ha confirmado que en unos meses podremos disfrutar de las ventajas de PlayStation TV (una PS Vita de sobremesa) y ha anunciado un nuevo color para PS4, aunque no se ha dicho nada (como era de esperar) sobre el nuevo modelo de PS4 con el que se especuló días antes de la celebración del E3. Así que si todavía no tenéis PS4, sabed que en octubre se podrá comprar en color blanco en un bundle con *Destiny*. Y con periféricos a juego, claro.

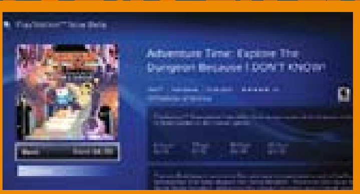
Otra muestra de que Sony no deja de moverse es el anuncio de nuevas funcionalidades para el botón Share de PS4, que a finales de año nos permitirá subir nuestros vídeos directamente a Youtube, como reclamaban todos los usuarios hace mucho tiempo.

Eso sí, como nos temíamos, la damnificada de esta explosión de nuevas ideas es PS3, que pasó absolutamente desapercibida en el pasado E3 y para la que parece que se han agotado las ideas... Se inician nuevos tiempos y estos toca jugarlos en compañía de PS4, PS Vita y todas estas novedades que aquí os detallamos.

PLAYSTATION NOW: EL JUEGO EN LAS NUBES



En su conferencia del pasado E3 Sony dio nuevos datos del servicio del juego en streamig PS Now.





PlayStation Now es un servicio de juego en streaming, que nos permite ejecutar juegos que no tenemos en ningún sitio, ni en físico ni en digital. La idea de PlayStation Now es colgar en la nube todo el catálogo PlayStation, al que podremos acceder desde PS4, PS Vita y PlayStation TV y, en el futuro, desde otros dispositivos conectados, como tabletas o smart TV. Ese es el plan. De momento el servicio "sólo" dispone de cerca de 100 juegos de PS3 que puedes jugar en PS4 y PS Vita, mediante una beta cerrada que se convertirá en beta abierta el 31 de julio... en Norteamérica. El follón con los distintos proveedores de internet e infraestructuras de cada país hace que todavía Sony no haya dado fecha para la puesta en marcha de PS Now en Europa .

La beta cerrada iniciada a finales de mayo ha servido para solucionar muchos problemas de lag y de tiempos de carga, aunque parece que la política de precios no convence a nadie. El servicio permite "alquilar" los juegos por 4 horas, 7 días, 30 y 90. Un alquiler de 4 horas oscila entre los 3 y los 5 dólares y uno de 90 días nos puede llevar hasta los 30 dólares. Es de suponer que Sony irá ajustando los precios a la realidad y nuestro deseo es que añada una suscripción que dé opción a jugar a cualquier cosa en cualquier momento, aunque esta posibilidad ni se ha mencionado. Pero no nos pongamos nerviosos, ya que seguramente para cuando llegar a Europa el servicio habrá ajustado sus precios. Os seguiremos contando.

NUEVA PS4: BLANCO GLACIAR

Aunque los días previos a la celebración de la feria E3 se rumoreó que Sony podría presentar un nuevo modelo de PS4, al final resultó que sólo era un nuevo color. Lo noticiable no es que a finales de año podamos disfrutar de una PS4 en color Blanco Glaciar, sino que en un primer momento esta consola (con su mando a juego) sólo estará disponible en un bundle junto al juego *Destiny*, que estará disponible el 9 de septiembre, el mismo día que se pone a la venta el juego. Por cierto, también se pondrán a la venta el DualShock 4 en blanco y un nuevo modelo de camuflaje.



Si quieres una PS4 de color blanco de primeras sólo podrás conseguirla en un bundle junto a Destiny, que se pondrá a la venta el 9 de septiembre.



PROJECT MORPHEUS: LA REALIDAD VIRTUAL

Como ya os contamos en su día, a finales de marzo Sony hizo público su dispositivos de Realidad Virtual para PS4 y demostró su funcionamiento con varias demos. Este dispositivo funciona conjuntamente con PlayStation Camera lo que ayuda a la que la detección de movimientos sea más precisa. También es compatible con PS Move. Aunque esperábamos que en este E3 Sony hiciera públicos más detalles sobre Morpheus, en realidad se dijo más bien poco, aparte de que no saldría antes de 2015, aunque se mostraron nuevas demos. De momento, se trata de juegos bastante sencillos, pero que permiten apreciar la inmersión que ofrece el dispositivo. Gracias a las dos pantallas de Morpheus nos sentiremos realmente protagonistas de los juegos y los sensores y giroscopios incluidos se encargan de transmitir con precisión los movimientos de nuestra cabeza. Que sí, que tendremos que mover la cabeza para mirar a los lados, o arriba o abajo. Algunas de las demos mostradas funcionaban exclusivamente con los sensores del casco, como en *Street Luge*. En otros usaremos Move, como en la aventura submarina *The Deep*, y en otros controlaremos todos los aspecto del juego con el Dual Shock 4 aunque tengamos que, literalmente, "asomarnos" por las esquinas, como en *EVE Valkyrie*. Seguimos sin saber el precio de Project Morpheus y ahí podría estar la clave de su éxito.

Este es el casco de realidad virtual de PS4. Se espera que su lanzamiento sea en 2015.



En *Street Luge* descendemos colinas desplazando el vehículo moviendo la cabeza.

En *The Deep* usaremos PS Move, pero en otros juegos el control recaerá en el DualShock 4.

PLAYSTATION TV
Una PS Vita de sobremesa... y más

Este otoño Sony pondrá a la venta esta peculiar consola, que nos ofrece mucho de lo bueno de PS Vita, pero para conectarla en la TV de casa.

A finales de 2013 Sony lazó en el mercado japonés un aparatito llamado PS Vita TV, que era como una PS Vita sin pantalla pensada para conectarse a la televisión. Renombrada ahora como PlayStation TV, esta consola se pondrá a la venta en Europa en otoño por 99 euros y con todas las mejoras y actualizaciones que ha recibido PS Vita TV en Japón, con lo que disfrutaremos de un versátil aparato que, entre otras cosas, nos permitirá jugar en cualquier televisión de la casa con nuestros juegos de PS4. Pero vayamos por partes.

PlayStation TV es un pequeño aparato de 6,5 cm x 10,5 cm que se conecta a la televisión como una consola normal. Como mando puede usarse tanto un Dual Shock 3 como un Dual Shock 4. Internamente es una PS Vita, lo que nos da opción a disfrutar de todos los juegos de PS Vita, tanto en formato físico (tiene una ranura para introducir los juegos de Vita), como en formato digital, ya que nos permitirá acceder a PS Store y descargarnos todo el contenido compatible con la portátil, desde clásicos de PSone (con los que se podrá jugar a dobles conectando dos mandos a PS Vita) a juegos de PSP o las últimas novedades para PS Vita (tiene 1 GB de memoria interna). Por supuesto, si somos suscriptores de PlayStation Plus, PS TV se beneficiará de sus ventajas, incluida la colección de juegos instantánea.
Y en cuanto a funciones multimedia, ya que con PlayStation TV podemos acceder a PS Store, también tendremos a nuestra disposición todo el contenido de cine y series de TV disponible en la tienda digital. Además, podremos transferir los fotos y vídeos de la tarjeta de memoria de PS Vita pata verlos en el televisor.

Aunque todas estas características son ya de por sí interesantes, quizá lo mejor de todo sea que PS TV va a funcionar como una especie de "repetidor" de señal de PS4, de manera que podamos usar el juego remoto para continuar la partida si tenemos que dejar libre la tele principal, donde está conectada PS4. Y como con PlayStation TV podemos usar el Dual Shock 4, la experiencia será prácticamente la misma que jugando directamente en PS4. Además, el juego remoto nos permite hacer muchas más cosas: "despertar" PS4 a distancia, acceder a PS Store para descargar contenido a PS4, movernos por sus menús, compartir vídeos y pantallas con las funciones Share... Todos los juegos de PS4 que no utilicen un periférico específico (como la cámara PlayStation) podrán jugarse en modo remoto con PS TV. Lo único que hace falta es tener conexión de Internet en casa y vincular los dos aparatos que, eso sí, deben compartir la misma cuenta PSN.

Para terminar, PlayStation TV podrá acceder a PlayStation Now, el servicio de juego en streaming que nos permitirá (de primeras) disfrutar de todos el catálogo de PS3 en PS4 y PS Vita. Una pena que este servicio no tenga todavía fecha para Europa (a finales de año se lanzará definitivamente en Norteamérica), porque probablemente sea una de las funciones más interesantes de PS TV. Aún así, la maquinita nos parece de lo más interesante y si todo funciona tan bien como se espera, puede convertirse en un complemento ideal para PS4 y para la propia PS Vita. En cuanto tengamos un PlayStation TV en la mano para hacer unas cuentas pruebas, os contaremos más cositas...

LO QUE DEBES SABER DE PLAYSTATION TV

¿QUÉ ES? Una PS Vita de sobremesa.
FECHA DE LANZAMIENTO: Otoño 2014
PRECIO: 99 euros
COLOR: Negro
DIMENSIONES EXTERNAS:
65.0 x 105.0 x 13.6 mm (largo x alto x ancho)
PESO: 110 g aprox.
PUERTOS Y CONEXIONES:
- Ranura de tarjeta PlayStation Vita
- Ranura de tarjeta de memoria
- Conector USB (USB 2.0 Tipo A)
- Puerto de salida HDMI (HDMI-CEC)
- Puerto LAN (10BASE-T, 100BASE-TX)

COMUNICACIÓN INALÁMBRICA
- Wi-Fi
- Bluetooth 2.1

TARJETA DE MEMORIA INTERNA: 1 GB
SALIDA AV: 720 p
SALIDA DE AUDIO: LPCM 2ch

PLAYSTATION TV AL DETALLE

Como podéis ver en la foto, el tamaño de PlayStation TV es realmente pequeño, lo que nos permitirá transportarla sin problemas y conectarla en cualquier televisor de la casa o de la casa de un amigo. La conexión será sencilla: por HDMI a la tele y listo. Además de ser Wi-Fi, PlayStation TV también tiene entrada para cable LAN, lo que garantiza mayor estabilidad en la conexión a internet y mayor rapidez en las descargas. Y es que no olvidemos que PS TV permitirá que nos conectemos a PS Store para descargar contenido, tanto de juegos como de vídeo. El puerto USB nos permitirá sincronizar el Dual Shock.







- **El botón power** es para encender y apagar. No sabemos si podremos dejar la consola en reposo como con PS Vita.
- **Gracias a esta ranura** podremos jugar a nuestros juegos de PS Vita o introducir una tarjeta de memoria.
- **También cuenta con un puerto USB.** No sabemos aún si permitirá reproducir contenido multimedia, pero nos permitirá sincronizar los mandos.
- **Salida HD.** Para conectarla al televisor sólo contaremos con la opción del HDMI (incluido). PS TV da una resolución máxima de 720 p.
- **Puerto LAN.** Aunque PS TV tendrá WI-FI también podremos conectarla por cable a internet, lo que garantiza mayor velocidad y estabilidad.
- **Fuente de alimentación.** PS TV contará con una fuente de alimentación externa. No la hemos visto aún, pero será similar a la de Vita.

LAS 3 CLAVES DE PLAYSTATION TV

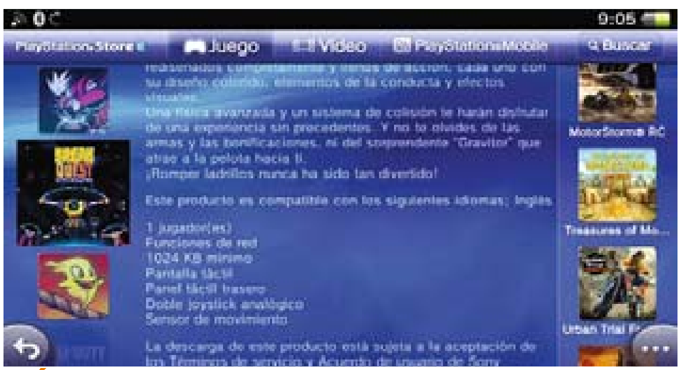
PlayStation TV podría convertirse en un excepcional complemento para nuestra PS4 y una expansión para nuestra PS Vita. Por un lado, consigue que el juego remoto sea mucho más interesante que con una PS Vita normal, ya que nos permite continuar nuestra partida de PS4 en otra TV y usando un mando de PS4. Por otro lado, nos dará opción de disfrutar de los juegos de la portátil en una tele grande y jugando con un mando tradicional. Combina lo mejor de dos mundos en un pequeño tamaño. Cuando se ponga a la venta este otoño os contaremos con todo detalle cómo sacarle partido.

JUEGO REMOTO

Igual que con PS Vita, con PS TV podremos jugar "a distancia" con PS4. Es decir, continuar la partida en otro televisor de la casa, distinto al que esté conectada PS4. Y PS TV es compatible con el Dual Shock 4, lo que hace más cómodo el juego.







MÁS DE 1.000 JUEGOS

Eso contando con todos los juegos físicos y digitales de PS Vita, PSP y los clásicos PSone. Aunque hay que tener en cuenta que algunos juegos de PS Vita podrían no ser compatibles, debido a las peculiaridades de control, como los paneles táctiles. Por supuesto, con PS TV podremos acceder a PS Store y disfrutar de todo su contenido.



TODO EL CATÁLOGO DE PS3... EN EL FUTURO

PS TV será compatible con PS Now, lo que nos permitirá jugar en streaming con todo el catálogo de PS3 (y podremos usar un DualShock 3, enlazándolo a PS Vita como hacemos con PS3). Eso sí, este servicio de juego en la nube aún no tiene fecha para su estreno en Europa, así que toca esperar.



NUEVA PS VITA SLIM

Cuando menos... es más

Como pasó con PSP, Sony ha puesto a la venta en nuestro país la primera revisión de Vita, que trae algunos importantes cambios...

Sin hacer mucho ruido, desde finales de mayo es posible encontrar en nuestro país la llamada PS Vita 2000, una revisión del hardware que por ahora sólo se encuentra en los últimos packs de la consola con un juego (en concreto *PS Vita Pets* y *Borderlands 2*). Un rediseño que lleva a la venta en Japón desde el año pasado y que, entre otras cosas, es un 20% más fino y un 15% más ligero, además de poner al día un montón de aspectos más, desde el conector de carga y transferencia de datos (la clavija propietaria de Sony deja su lugar a un más extendido puerto microUSB) al diseño de los botones PS, Select y Start (que tienen forma redondeada).

Y no sólo eso. En la parte superior también hay cambios: las luces indicadoras de carga y estado de la batería están ahora junto al botón de Power y uno de los compartimentos del primer modelo (el que tenía un conector que aún no se ha utilizado), ha desaparecido. Otros cambios no menos importantes son la disposición de los altavoces (ahora tienen forma circular y dan una mayor sensación de sonido "envolvente", además de ser ligeramente más potentes), la inclusión de 1 GB de memoria interna para guardar las partidas o descargar algún juego digital pequeño (que inexplicablemente se "deshabilita" al introducir una tarjeta de memoria), o un acabado sin detalles metalizados, más mate y con menos zonas "glossy"...

El cambio más drástico afecta a uno de los aspectos clave del primer modelo: la pantalla. El panel OLED deja su puesto a uno LCD que, no lo vamos a negar, pierde intensidad en los colores (como podéis apreciar en la otra página). En los menús tiene algo de efecto "ghost" o estela, pero a la hora de jugar desaparece y, más allá de la mencionada intensidad del color, no hay diferencias. No es ni mucho menos un cambio "terrible", y más si tenemos en cuenta que también afecta a la batería, que puede dejar 1-2 horas extra respecto al primer modelo, culminando así una revisión que, aunque abarata costes en materiales y acabado, nunca deja una sensación endeble o cutre. Es más, desde el punto de vista ergonómico, es más cómoda, ligera y agradable al tacto que el modelo original...

LO QUE DEBES SABER DE PS VITA 2000

¿QUÉ ES? Un rediseño de PS Vita.
FECHA DE LANZAMIENTO: Ya disponible
PRECIO: 199 euros (con un juego)
COLOR: Negro
DIMENSIONES EXTERNAS:
183.6 x 85.1 x 15mm (largo x alto x ancho)
PESO: 219 g aprox.
PUERTOS Y CONEXIONES:
- Conector microUSB
- Ranura de tarjeta PlayStation Vita
- Ranura de tarjeta de memoria
- Puerto para auriculares

COMUNICACIÓN INALÁMBRICA
- Wi-Fi
- Bluetooth 2.1 + EDR

MEMORIA INTERNA: 1 GB
PANTALLA:
- LCD de 5" (16:9)
- Resolución: 960 x 544

BATERÍA:
- Integrada de Iones de Litio (no extraíble)
- 2210 mAh (5-7 horas de autonomía)

BUSCA LAS DIFERENCIAS...

MÁS LIGERA Y DELGADA

PS Vita 2000 es más fina y ligera que el modelo original que se lanzó hace dos años y 5 meses y se aprecia a simple vista. Es cerca de 4 mm más estrecha y pesa 41 gramos menos (que en sesiones de juego largas se acaba notando). Además se han eliminado algunos acabados (como la banda plateada) y los botones metalizados de volumen del modelo original han cedido su puesto a unos de plástico.




PS VITA SLIM


PS VITA

NUEVOS BOTONES Y ALTAVOCES

Los altavoces estéreo tienen ahora disposición "circular", lo que deja una sensación de sonido envolvente más acusada. Además, los botones PS, Start y Select son circulares y resultan más cómodos a la hora de pulsar (por ejemplo, para sacar capturas de los juegos).


PS VITA SLIM
PS VITA

ADIÓS A LA PANTALLA OLED...

Es quizá el cambio más "drástico". El modelo Slim presenta algo de lag y estela en los menús (no así a la hora de jugar), y en general, deja unos colores menos vivos y lavados (apreciable solo con el primer modelo al lado). La pantalla también tiene algo más de marco en PS Vita 2000. Este cambio también repercute en la batería (dura una hora más jugando).

CONEXIÓN MINI USB

El antiguo conector propietario de Sony (con forma rectangular), deja su puesto a un conector microUSB, mucho más extendido gracias a todo tipo de gadgets, como por ejemplo los smartphones. Este simple cambio nos permitirá, por ejemplo, llevar un único cable encima para, por ejemplo, cargar el teléfono o la portátil en el ordenador del trabajo. El micro y la clavija de auriculares no se han movido...


PS VITA SLIM
PS VITA


PS VITA


PS VITA SLIM

RANURAS SUPERIORES, LEDS Y OTROS DETALLES

El nuevo diseño elimina una de las dos ranuras superiores (que oculta un conector que nunca se ha llegado a utilizar en el primer modelo), al tiempo que mueve los leds de batería al lado del botón Power. Las cámaras, tanto la delantera como la trasera, siguen siendo igual de "modestas" y "desfasadas" como en el modelo anterior (ambas VGA, con una resolución máxima de 640x480).


PS VITA
PS VITA SLIM

PANEL TÁCTIL Y ACABADO

El touchpad trasero se ha reducido lo justo para que no lo toquemos por accidente mientras jugamos (algo que sí pasa a menudo con el primer modelo). Además, los plásticos que rodean la zona táctil son más mates, dejando unas agradables sensaciones al tacto, mientras que las asideras posteriores son ligeramente más amplias. Agarrarla es muy cómodo...

Suscríbete a Playmanía

¡Elige tu oferta!



50€ (gastos de envío incluidos)

12 números de Playmanía + Headset PX-440

- Para PS4
- Sonido estéreo de alta calidad con speaker de 40mm.
- Diseño funcional: almohadillas suaves y ajustables, control de volumen y silenciado de micrófono.
- 1 metro de cable con conexión minijack (3,5mm)

PVP recomendado: 34,95€

Características técnicas: Loudhailer diameter: 40mm (NdFeB)
Independent game and chat volume controls
Frequency range: 20-20.000Hz / Sensitivity: 112 ± 3dB at 1 khz
Impedance: 32 Ohm at 1khz / Max Input power: 30mW
Mic Dimension: 6.0*5.0mm / Mic Sensitivity: -38dB +/- 3 dB 7
Mic Frequency Range: 50-10KHz / Mic Impedance: ≤2.2KΩ at 1khz
Headset cable length: 1.0m





28€ (gastos de envío incluidos)

12 números de Playmanía + SUPERDESCUENTO

Cada ejemplar te sale a 2.33 €

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/playmania
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

NOVEDADES





PÁGINA 36

Sniper Elite III

Un shooter bélico que nos pone en la piel de un solitario francotirador en el frente africano de la II Guerra Mundial. Es el estreno de la saga en PS4.



PÁGINA 38

MotoGP 14. El juego oficial del Mundial de motociclismo se estrena en PS4 con un simulador de calidad, correcto apartado técnico y muy fiel a la licencia que representa.



PÁGINA 54

GRID Autosport. La veterana saga de velocidad se despide de PS3 con un simulador que recoge lo mejor de las últimas entregas y añade algunas novedades, junto a su genial control de siempre.



PÁGINA 56

One Piece: Unlimited World Red. Los piratas del Sombrero de Paja protagonizan una nueva aventura para PS3 y Vita, esta vez independiente del manga y con muchos toques de estrategia.

VERANO DE SEQUÍA

Vale que hay que tormentas y a lo mejor en lo climatológico no se cumple el tópico de la "pertinaz sequía", pero hablando de juegos, está siendo un verano muy seco. Salpicado por algún interesante chubasco, como *Sniper Elite III* y su enfoque de la acción bélica más pausado, el campeonato mundial de motociclismo, la que parece la despedida de la serie *GRiD* de PS3 y los dolorosos combates de *UFC*... Sin olvidar más *One Piece,* otro *Atelier* y más *Dynasty Warriors*... Donde más se mueven las cosas, lo que tampoco es nuevo, es en PlayStation Store. La Tienda se llena de originales propuestas que pueden refrescas, y mucho, nuestras tardes de verano. Echadles un ojo, que de verdad merecen la pena, aunque haya quien crea que son juegos menores...

PS4

PS3

PS Vita

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:




EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO

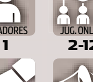
JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO
ENSEÑA A JUGAR

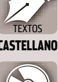
EDAD JUEGO EN RED







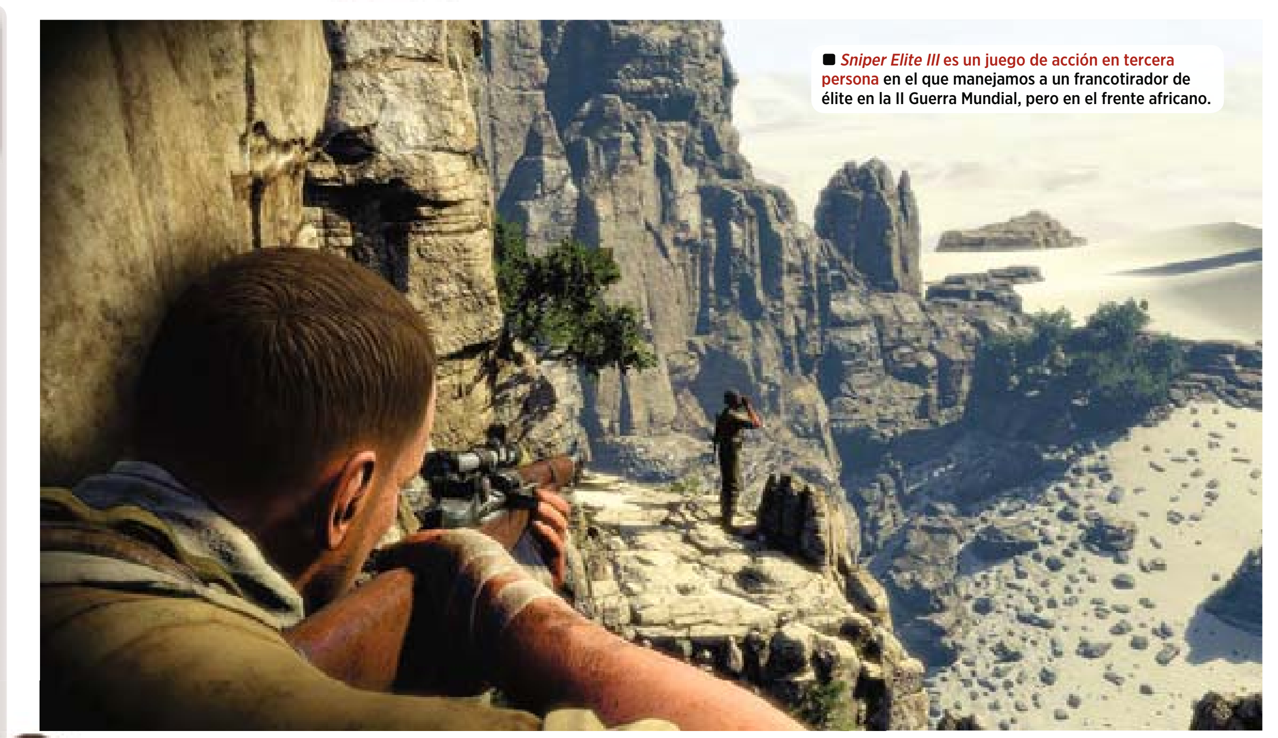
Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **REBELLION**
Editor: **505 GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **59,95 €**
Precio PS3: **39,95 €**





JUGADORES 1 | JUG. ONLINE 2-12
TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P

www.sniperelite3.com



Sniper Elite III es un juego de acción en tercera persona en el que manejamos a un francotirador de élite en la II Guerra Mundial, pero en el frente africano.

DONDE PONGO EL OJO, PONGO LA **BALA**

Sniper Elite III

¿Puede un francotirador ser decisivo en momentos clave de la II Guerra Mundial? Descúbrelo en esta tercera entrega que se desarrolla en África.

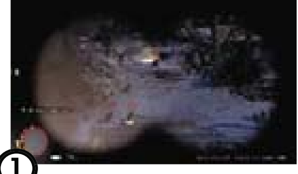
Hace un par de años pudimos disfrutar en PS3 de *Sniper Elite V2*, un juego de acción ambientado en la II Guerra Mundial con un punto de vista... diferente. O para ser más exactos, desde la mira telescópica de un rifle de precisión. Pues ya tenemos aquí para PS3 y PS4 la nueva entrega, con un planteamiento similar al citado *V2*, aunque ahora el objetivo de nuestras balas serán los integrantes del Afrika Korps y sus aliados italianos.

***Sniper Elite III* continúa la historia** del francotirador de élite Karl Fairburne cuyos letales disparos a distancia serán claves para decantar la II Guerra Mundial del lado aliado, aunque en esta ocasión viajamos al frente africano. Escenarios reales de la contienda como Tobruk, Halfaya, Kasserine o el oasis de Siwa serán algunos de los enclaves en los que tendremos que cumplir nuestras misiones, con objetivos tan variados como destruir baterías antiaéreas, recuperar documentos, interrumpir las comunicaciones enemigas, realizar emboscadas y sabotajes o rescatar a un aliado de su prisión. Antes de empezar cada misión deberemos elegir nuestro equipo, que constará básicamente de prismáticos (con los que podremos "marcar" a los enemigos"), pistolas tipo Welrod o Luger, ametralladoras (empezaremos con la Stern, pero luego desbloquearemos otros modelos de la época no menos míticos, como la Thompsom) y por supuesto rifles con mira telescópica, también modelos reales como el M1 Garand o el Carcano. A partir de ahí nos internaremos en amplios escenarios (aunque "pasillescos"), con distintas alturas



El tirador de élite Karl Fairburne vuelve a demostrar su destreza con el rifle, pero esta vez en el norte de África.

"SOY UNA PIEDRA. **NO MUEVO** NI UN MÚSCULO..."



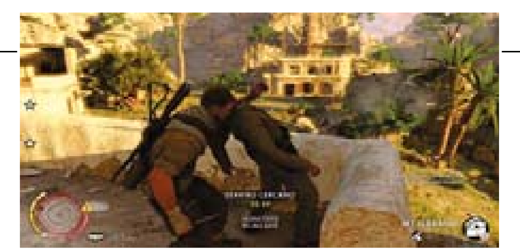
1 **OBSERVA EL ENTORNO.** Gracias a los prismáticos podremos estudiar el entorno y "marcar" a los enemigos para conocer su posición.



2 **APUNTA.** Vacía tus pulmones y activa el "tiempo de enfoque" para apuntar más cómodamente o renuncia a toda ayuda en los modos difíciles.



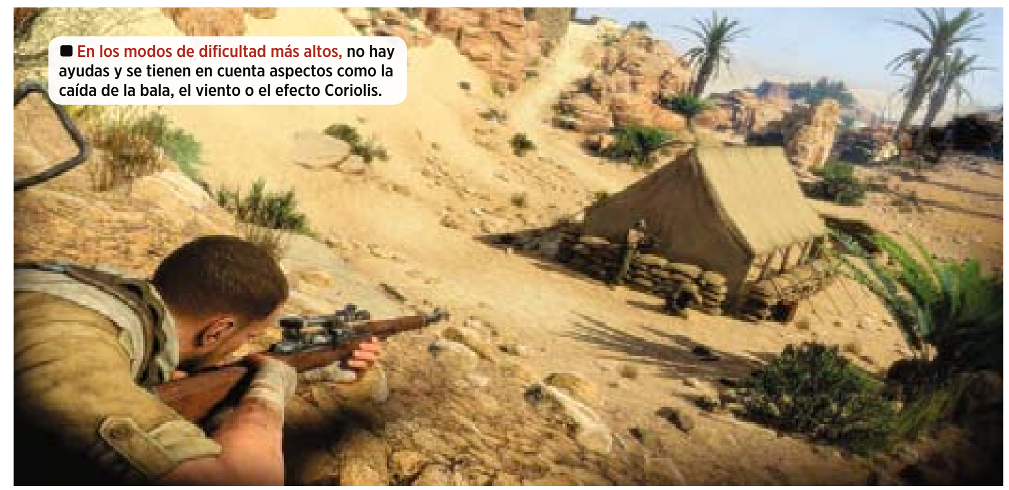
3 **VUELVE LA "KILL CAM".** Un disparo certero tiene como premio la "kill cam", que sigue la trayectoria de la bala con todo lujo de detalles...



Las misiones se ambientan en escenarios reales de la contienda, como el asedio de Tobruk, el paso de Halfaya o el oasis de Siwa.



Cada misión ofrece además objetivos secundarios y búsquedas de coleccionables como cartas y diarios de guerra.

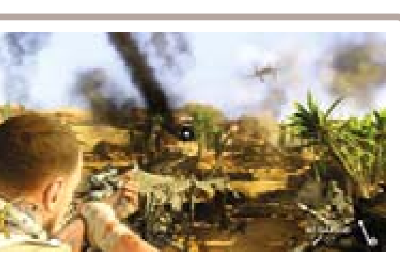


En los modos de dificultad más altos, no hay ayudas y se tienen en cuenta aspectos como la caída de la bala, el viento o el efecto Coriolis.

EN PS3: TÉCNICAMENTE INFERIOR

Sniper Elite III en PS3 ofrece idéntico desarrollo, opciones y capacidades online que en PS4 pero con un rendimiento algo inferior. Gráficamente se nota un nivel de detalle menor, algo que se aprecia sobre todo en efectos como el fuego, las explosiones y la iluminación. Y también hemos observado algunos "petardeos", aunque sólo en momentos puntuales.

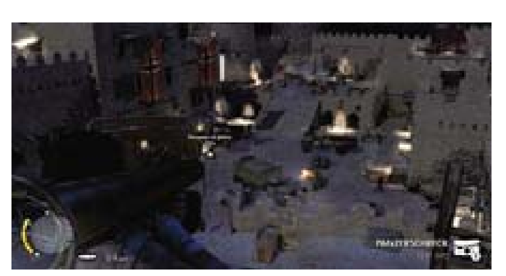
NOTA 79



Aunque similar al anterior, estamos ante un juego bélico "diferente" que sabe cómo divertir... a su manera.

en los que deberemos aprovechar el entorno para ocultar nuestros disparos (buscando la mejor posición, aprovechando si hay ruidos en las cercanías para que "ahoguen" nuestros disparos...). Si descubren nuestra posición, tocará reubicarse (dejaremos un "fantasma" en la última posición en la que hemos sido vistos para que nos sirva de referencia). Cada disparo certero nos otorgará puntos de experiencia, que nos servirán para desbloquear mejoras como nuevas armas. Y es que en *Sniper Elite III* los disparos a distancia no siempre serán la mejor opción. A veces habrá que ser sigilosos y acabar con los enemigos por la espalda. Y si nos descubren, podemos defendernos con unas ráfagas de ametralladora para cubrir nuestra retirada y encontrar un nuevo escondite desde el que reconducir la misión. Además, cada nivel ofrece bastantes objetivos secundarios, que alargan todavía más una Campaña que puede durarnos más de 15 horas. Y eso sin contar los desafíos extra y el multijugador online, con 5 modos distintos para hasta 12 jugadores y la posibilidad de jugar la Campaña cooperando con un amigo (que podrá ser francotirador u ojeador en plan "overwatch").

En cuanto al apartado gráfico, *Sniper Elite III* cumple con corrección pero sin muchos alardes. Los escenarios lucen un buen nivel de detalle, pero los enemigos son bastante "clónicos" y efectos como el fuego son bastante mejorables. Eso sí, cuenta con un buen doblaje al castellano (los enemigos hablan entre ellos en su "idioma original") y sale a un precio apetecible, sobre todo en PS3.



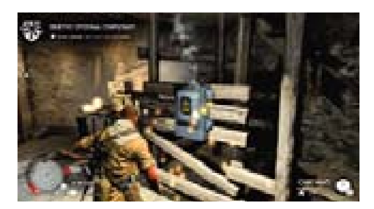
A veces será más práctico guardar el rifle y recurrir a otros métodos, como trampas de explosivos o este lanzacohetes.



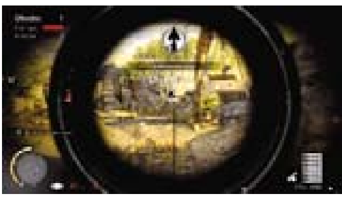
Antes de cada misión hay que elegir equipo: rifle de precisión, ametralladora, pistola, distintos explosivos, botiquín, vendas...

UNA DURACIÓN A PRUEBA DE BALAS

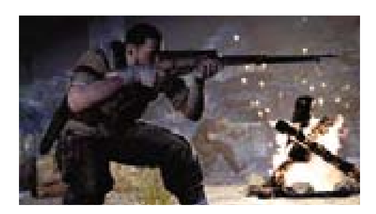
La campaña de *Sniper Elite III* puede durarte fácilmente 15 horas, y más si te entretienes cumpliendo los retos secundarios y buscando todos los coleccionables. Además tiene desafíos extra (para uno o dos jugadores), cooperativo y 5 modos competitivos para hasta 12 jugadores.



RETOS SECUNDARIOS. Cada nivel esconde objetivos secundarios y distintos coleccionables que alargan su vida útil.



DESAFÍOS EXTRA. De Vigilancia, de Supervivencia resistiendo oleadas... Se pueden jugar en solitario o con un amigo.



ONLINE. Podemos jugar la Campaña en cooperativo (con otro tirador o con un ojeador) y hay 5 modos para 12 jugadores.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es duradero, variado y entretenido a su manera. Sabe cómo enganchar hasta el final.

» LO PEOR
Muy parecido al anterior, gráficamente no impacta y los escenarios son "pasilleros".

Te gustará + que... SNIPER GHOST WARRIOR 2



Te gustará + que... SNIPER ELITE V2



74	**» GRÁFICOS** Bastante correctos, aunque PS4 puede y debe dar más de sí.
82	**» SONIDO** Convincente doblaje al castellano y buen apartado sonoro en general.
84	**» DIVERSIÓN** Es divertido si te adaptas a su ritmo. Pero si buscas "acción pura"...
87	**» DURACIÓN** Verlo todo en la Campaña lleva 15-20 horas. Y luego queda el online.
NOTA 81	Si te adaptas a su pausado ritmo, es un juego divertido, duradero y que se desmarca de otros "shooters" bélicos.



Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **MILESTONE STUDIOS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**



www.bandainamcogames.es/



■ Coincidiendo con el ecuador del Mundial de motociclismo, Milestone ha lanzado ya el juego oficial, el primero de la nueva generación.

PERSIGUIENDO LA ESTELA DEL **CAMPEÓN DEL MUNDO**

MotoGP 14

Marc Márquez está dando todo un recital esta temporada y Milestone ofrece la oportunidad de emularlo o de ser el único piloto que logre plantarle cara.

Milestone se ha convertido en uno de los estudios estrella del género de la velocidad. No en vano ahora mismo posee las licencias oficiales del Mundial de rallies, el de motocross y el de motociclismo. Esta última la recuperó el año pasado pero el juego tuvo más sombras que luces, ejemplificadas por el “bug de las carreras infinitas”. Sin embargo, la nueva entrega ha resuelto muchos de los problemas para confirmarse como una oferta casi ineludible para cualquiera que guste de ver a Márquez, Rossi, Pedrosa y Lorenzo rebasándose una y otra vez en los mediodías del domingo.

El juego cuenta con la licencia oficial de 2014, pero también se ha incluido la parrilla de MotoGP de 2013, así como una veintena de pilotos de 1992, 1993, 1995 y 2001. Poder revivir duelos como los de Rainey con Schwantz, los de Doohan con Crivillé o los de Rossi con Biaggi es fantástico para los aficionados de largo recorrido. Eso sí, muchos de los pilotos de Moto3 y Moto2 precisan una actualización online (sin ella, no aparecen ni como rivales, con la mengua de parrilla que eso supone).

El control ofrece una curva de aprendizaje muy suave. Por un lado, el nivel de simulación se puede configurar entre tres grados, en base a elementos como el control de tracción, la posición automática sobre el carenado y el uso combinado o no de los dos frenos. Por otro lado, las cuatro categorías difieren mucho entre sí. La Moto3 es muy dócil, gracias a su maniobrabilidad y su reducida distancia de frenado, mientras que la MotoGP



■ Marc Márquez, el campeón más joven de la historia, ha sido el piloto elegido para copar la carátula del juego.

EL **MUNDIAL DE MOTOCICLISMO,** EN TODO SU ESPLENDOR



1 **LICENCIA.** Se incluyen las tres categorías del Mundial (MotoGP, Moto2 y Moto3), con una fidedigna recreación de las motos y los cascos.



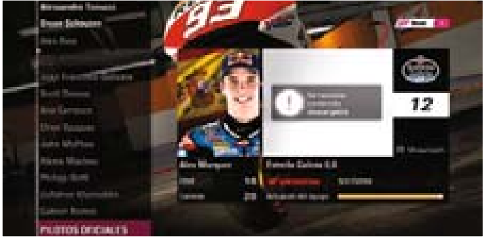
2 **CIRCUITOS.** Están los dieciocho del calendario. Debuta el de Termas de Río Hondo (Argentina) y, a cambio, se ha perdido el de Laguna Seca.



3 **CLÁSICOS.** Hay 20 pilotos de la era de los 500 cc: Doohan, Crivillé, Schwantz, Rainey, Spencer, Biaggi, Capirossi, Checa, Barros, Cadalora...



■ Hay cuatro cámaras: dos exteriores, una sobre la cúpula y otra en el casco. Esta última es irreal, pues el piloto no ladea la cabeza.



■ La mitad de los pilotos de Moto3 y Moto2 no vienen "de serie", sino que se necesita descargar una actualización (gratuita, eso sí).



■ El control se endurece al ir subiendo de categoría. La Moto3 es dócil, mientras que la 500cc es una bestia desbocada.

» EN PS3: MUY SIMILAR EN TODO

En PS3 el juego es muy parecido. El control es igual de satisfactorio y todos los modos de juego se mantienen sin variación. Ahora bien, la diferencia técnica, sin ser abismal, sí que se deja notar en un nivel de detalle algo menor y, sobre todo, en texturas que tardan más en cargar (por ejemplo, cuando nos acercamos a los pilotos que llevamos delante).

NOTA **83**



Ha resuelto muchos de los problemas del año pasado para confirmarse como una propuesta ineludible para los fans.

y sobre todo la 500cc, se muestran muy nerviosas en el paso por curva. Las físicas están muy conseguidas, así que recomendamos encarecidamente jugar sin ayudas, pues la gestión de los trallazos y las levantadas de la rueda trasera es una delicia. En ese sentido, se ha logrado un buen contraste entre la forma de conducir actual (buscando el suelo con el codo) y la del pasado (con la rodilla).

Lo malo es que la simulación no es completa del todo. El desgaste de los neumáticos y la lluvia apenas se hacen notar. La IA, aunque es bastante activa, resulta relativamente fácil de batir incluso en el último de los cuatro niveles de dificultad. El apartado técnico de *MotoGP 14*, pese a no hacer grandes alardes, resulta sólido. Todo está recreado con fidelidad y no se producen "tirones" como los del año pasado. El "popping" se ha reducido mucho, si bien, en ocasiones, es a costa del uso de cierto "efecto brumoso" en el horizonte. Nada grave, en todo caso. Las animaciones de los pilotos sobre la moto y las reacciones de éstas a los acelerones, las frenadas o los baches también están muy conseguidas.
Quizás se echa en falta un poco más de ambiente de gran premio. Por ejemplo, al pasar por la recta, no hay ni rastro de las típicas pizarras. Lo mismo sucede con el sonido ambiente: los motores suenan muy bien, pero los comentarios del gran Ernest Riveras no pasan de mero adorno. Son detalles que deberían ir incorporándose en el futuro, para sacar más partido a la nueva generación, que, de momento, *MotoGP* ha estrenado con tino.



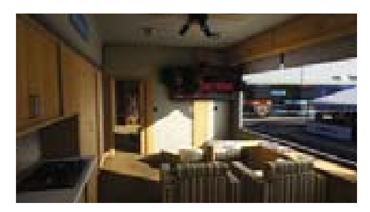
■ Hay efectos de lluvia, pero no afectan al pilotaje. No hay carreras "flag to flag" que obliguen a entrar en boxes a cambiar de moto.



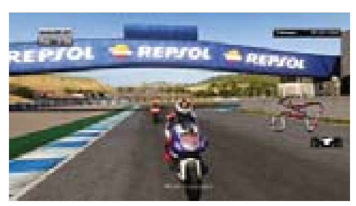
■ Al ganar experiencia, desbloqueamos imágenes y vídeos de archivo, que recogen los mejores momentos de la temporada 2013.

» PASANDO LA VIDA EN EL MEJOR ASFALTO

MotoGP 14 cuenta con los típicos modos de acción instantánea, contrarreloj y multijugador (online o a pantalla partida), que permiten correr con los pilotos oficiales o con el nuestro propio. Sin embargo, el mayor protagonismo corre a cargo de estas modalidades de competición:



CARRERA. Hay que crearse un piloto y llevarlo hasta lo más alto, fichando por equipos cada vez más competitivos.



EVENTOS REALES. Hay diecisiete desafíos basados en la temporada 2013 y otros tantos con los pilotos clásicos.



SAFETY CAR. Hay un modo contrarreloj en el que se puede conducir el BMW M4 que se utiliza como coche de seguridad.



VALORACIÓN

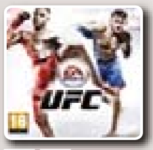
» LO MEJOR
El control sin ayudas. Los pilotos de 500cc. Buena recreación de los circuitos.

» LO PEOR
Gráficamente, es corriente. Para tener a todos los pilotos, hay que conectarse online.

Te gustará + que... MOTOGP 13 | Te gustará − que... GRAN TURISMO 6



75	**» GRÁFICOS** Buenas físicas y pistas recreadas fielmente, aunque falta ambiente.
75	**» SONIDO** Los motores suenan bien. Ernest Riveras está desaprovechado.
88	**» DIVERSIÓN** El control es excelente y se saca partido a una licencia de fuste.
85	**» DURACIÓN** Tiene modos de juego suficientes, aunque un tanto superficiales.
NOTA 85	Milestone ha tomado nota de los errores de 2013 y ha firmado un título que le hace honor al Mundial de motociclismo.





Género: **LUCHA**
Desarrollador: **EA TIBURON**
Editor: **EA SPORTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **59,95 €**
Precio PS3: **39,95 €**

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **900 P**

www.easports.com/ufc



EA Sports UFC es el debut de EA con la licencia más exitosa de las artes marciales mixtas. Cuenta con más de 100 luchadores reales, Bruce Lee aparte...

LA COMPETICIÓN MÁS **EXTREMA**, DEL PUÑO DE EA

EA Sports UFC

Tras la desaparición de THQ, EA Sports debuta en el octógono más famoso de las artes marciales mixtas, que a su vez se estrena en la nueva generación.

Viendo las cifras de espectadores ya nadie duda de que las artes marciales mixtas son todo un fenómeno que arrasa en EE.UU. Por eso la licencia oficial de este evento deportivo es una "perita en dulce" que EA Sports quería incorporar a su catálogo, algo que ya intentó en 2010 con su *MMA* (que solo contaba con la licencia de algunos luchadores). Ahora regresan al octógono de combate con su primer juego oficial, que ofrece más de 100 luchadores reales repartidos entre las diferentes categorías de peso (hasta gallo femenina), para que podamos recrear míticos combates en variados modos.

El control parte de un esquema conocido: con los botones frontales (✖, ■, ● y ▲) golpeamos con nuestras cuatro extremidades, mientras que con el stick izquierdo, L2, R1 y L1 modificamos los golpes, y con R2 bloqueamos. El stick derecho inicia los cierres y derribos, y se emplea para buscar posiciones ventajosas tanto en los cierres ("clinch", en inglés) como en el suelo.

El primer juego oficial de EA sigue reteniendo algunos problemas en este sentido. Problemas ya vistos en los juegos de THQ: no hay gran variedad de golpes, los luchadores se manejan de forma muy parecida pese a sus diferentes estilos de lucha (jiu-jitsu brasileño, kickboxing...) y, sobre todo, los golpes no transmiten la contundencia del deporte real. Además, algunas mecánicas de juego, como la sumisión del rival dislocando una extremidad, son algo confusas y ni siquiera en el juego se explican correctamente (es una es-



Jon "Bones" Jones es uno de los luchadores que verás en la portada del juego (y al que podrás manejar).

TRES CLAVES PARA **SOBREVIVIR** EN EL OCTÓGONO

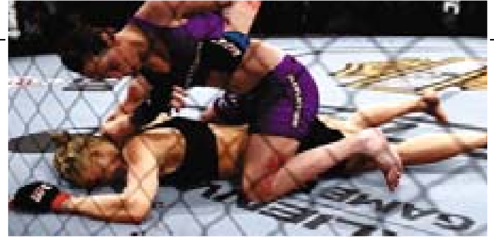
1. **DOMINA EL SUELO.** Saber golpear en pie no basta: controlar los cierres y el suelo (que es lo más complicado) es vital para ganar.

2. **¡DESAFÍATE!** En el modo reto te esperan 90 pruebas (que puntúan de cinturón blanco a negro), con las que dominarás el sistema de combate.

3. **ESTRATEGIA.** Como en los shooters, puedes crear 3 "clases" para tu luchador, usando habilidades como recuperar energía más rápido...



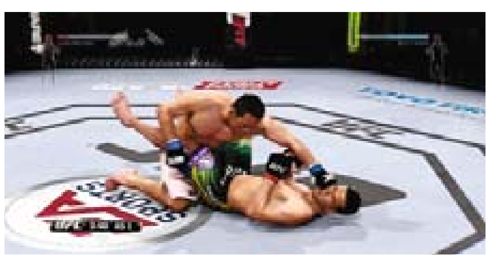
Los combates tienen un poso táctico: nuestra barra de stamina o energía nos impide golpear o esforzarnos en el suelo sin parar.

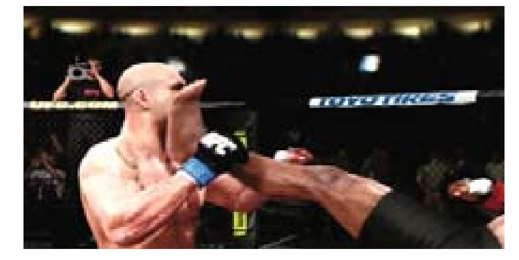


El juego incluye el peso gallo femenino y no faltan los duelos y torneos online. Ahora se pueden encontrar más de 15.000 rivales...



EA Sports UFC destaca en la parcela visual, que por momentos parece un combate real. Eso sí, la profundidad del control se puede mejorar.

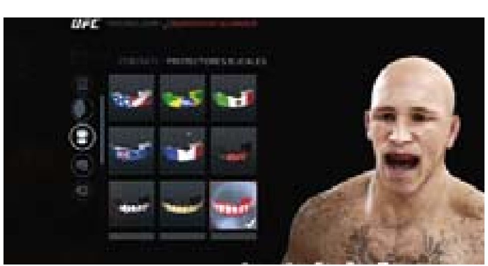




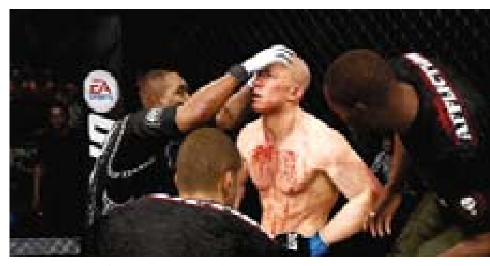
UFC retiene algunos defectos de los juegos de THQ, como técnicas de suelo farragosas, pero es más espectacular.

pecie de juego del gato y el ratón que utiliza los dos sticks). Todo esto deja unos combates amenos aunque algo limitados, que "conectarán" principalmente con los fans más acérrimos de la UFC. Y esa sensación de "limitación" se nota también en los modos de juego. No faltan los combates rápidos, los duelos online (tanto libres, como igualadas e incluso torneos) o un modo Carrera. Este último peca de limitado, ya que, salvo asignar los puntos para mejorar a nuestro luchador, el resto es bastante guiado (incluidas las sesiones de entrenamiento) y apenas deja lugar a la elección del jugador. Sí, tiene cosas que molan, como la inclusión de vídeos de imagen real (como Dana White, el presidente de la UFC dándonos "ánimos") o "vivir" una edición de "The Ultimate Fighter", un reality show en el que un grupo de luchadores compite por un contrato en la UFC... pero aún con todo, siempre queda la sensación de ser muy lineal y limitado.

Otras opciones, como Spotlight, nos permiten ver los mejores momentos de otros jugadores o tutoriales online, o Fighternet (una suerte de Autolog como en *Need For Speed* para ver la actividad de nuestros amigos) tampoco están mal. Donde sí brilla con luz propia *UFC* es en el apartado técnico, en especial la recreación de los púgiles. Y pese a que la resolución no llega a 1080p ni se mueve 60 fps, el juego luce muy bien. Aún con todo, EA tiene margen para mejorar de cara a futuras ediciones: la parte técnica está en su sitio y sólo necesita "engordar" los modos y el sistema de lucha para que alcance todo su potencial.



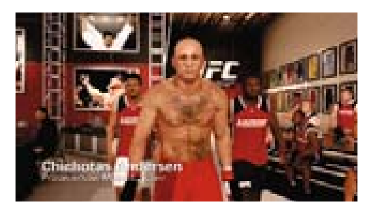
El editor de personajes es completo (podemos elegir hasta protector bucal), pero no permite crear "adefesios" con pelucón.



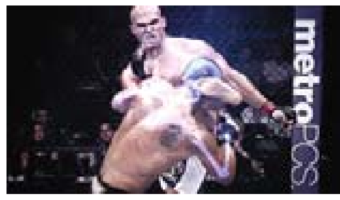
La recreación de la UFC está lograda, desde los comentaristas (en inglés), a las entradas, las celebraciones o la escandalosa sangre.

» UNA CARRERA... EN LÍNEA RECTA.

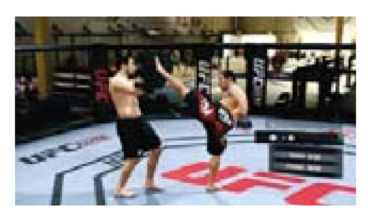
El modo Carrera nos permite seguir la trayectoria de un púgil novel (podemos crearlo de cero) en su búsqueda de un contrato para pelear en la UFC. Pasaremos por el show televisivo TUF (The Ultimate Fighter), tendremos que entrenar, asignar puntos y aprender movimientos...



TU CARRERA. Crea un púgil, asígnale puntos a su estilo de combate... ¡y lucha para llegar a lo más alto de la UFC!



VÍDEOS. Podrás ver vídeos de combates reales, recibir consejos de profesionales del circuito de combates... y mucho más.



LINEAL. El problema es que apenas tenemos poder de decisión: todo está muy guiado (entrenamiento, combate...).

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El apartado visual (salvo algunas transiciones bruscas en las animaciones).

» LO PEOR
Modo carrera lineal y sistema de control no muy profundo, con algunas técnicas confusas.

Te gustará + que... EA SPORTS MMA



Te gustará − que... UFC UNDISPUTED 3



85	**» GRÁFICOS** No llegan a 1080p ni 60 fps, pero lucen muy bien, aún con fallitos...
82	**» SONIDO** Buena ambientación sonora y BSO variada (AFI, Imagine Dragons...).
70	**» DIVERSIÓN** Por estilo, no es un juego de lucha para todos. Ser fan de UFC ayuda.
79	**» DURACIÓN** Combates online, carrera rejugable, desafíos... Hay para rato.
NOTA 79	Los apasionados de la UFC disfrutarán con un juego hecho a su medida, aunque mejorable. El resto... quizá no.





Género: **ACCIÓN/ AVENTURA**
Desarrollador: **DRINKBOX**
Editor: **DRINKBOX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **13,99 €**

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **NO**
BLU-RAY **NO**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://guacamelee.com/



JUEGO RECOMENDADO PlayManía

Guacamelee! aterriza en PS4 con una aventura en plan "metroidvania" revisada, que amplía aún más sus posibilidades... ¡y sin renunciar al humor!

UNA GRAN AVENTURA **AMPLIADA** PARA LA "NEXT GEN"

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition

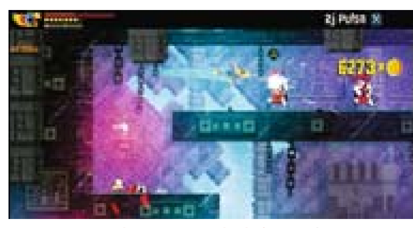
Hace un año se lanzó en PS3 y PS Vita esta genial aventura de acción y plataformas, cargada de humor y secretos que ahora se "revisa" en PS4.

Guacamelee! nos encantó con su estilo de juego 2D a la vieja usanza, mezclando mecánicas de *Castlevania* y *Metroid* con ideas propias, como una ambientación muy "mexicana", modo cooperativo, mucho humor y referencias a otros videojuegos. Pues bien, ahora se estrena en PS4 con esta edición que toma como base el juego de PS3 y lo enriquece con un montón de extras.

Sigue siendo la misma aventura, pero se ha añadido el DLC del juego original, como *Los Dominios del Diablo* y el paquete de disfraces. También ofrece dos niveles completamente nuevos, un jefe final, las versiones "élite" de numerosos enemigos (más fuertes) y nuevas habilidades y opciones de combate, como la posibilidad de lanzar bombas mientras que estamos transformados en pollo o desatar un demoledor ataque activando el modo Intenso. También hay nuevos secretos, nuevas opciones en la tienda...
Todas estas novedades vienen acompañadas por un ligero lavado de cara aunque teniendo en cuenta lo bien que lucía en PS3 y Vita, sólo notarás mejorías puntuales aquí y allá. El resultado es una aventura aún mejor que la original, pero que no es cross-buy (sí lo son las versiones PS3/PS Vita). Es decir, si lo compraste en PS3 tendrás que volver a pasar por caja. Si no lo jugaste en su día, esta es una ocasión inmejorable de disfrutar de uno de los más divertidos y duraderos indies de PSN. A poco que os guste el desarrollo "metroidvania", es una cita obligada. Así de simple.

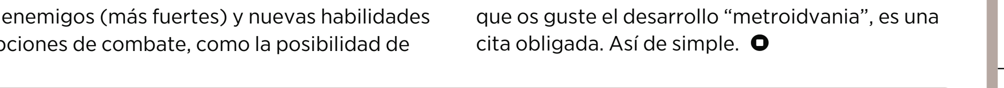


El humor y los guiños a otros juegos son constantes (como este a *Journey*) y se extienden a las zonas nuevas.



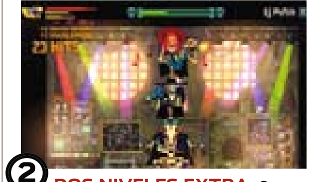
Para equipar los paquetes de disfraces ahora debemos comprarlos con nuevas monedas, más escasas.

» LOS **EXTRAS** DE UNA EDICIÓN CON DOBLE DE NACHOS

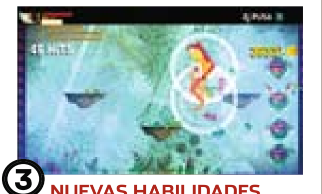




1 **DOBLE RACIÓN DE DLC.** Añade *Los Dominios del Diablo*, con las clásicas salas de desafíos, y los disfraces que aportan efectos extra.



2 **DOS NIVELES EXTRA.** Son completamente nuevos, vienen acompañados de un nuevo jefe final y aportan 2 horas extra a la aventura.



3 **NUEVAS HABILIDADES.** Podemos lanzar bombas convertidos en pollo y activar un modo Intenso, con una nueva barra de energía.

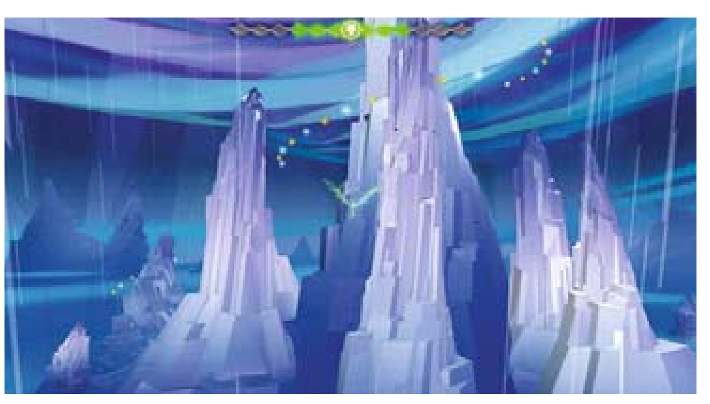


VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sigue siendo un "metroidvania" divertido, ameno, rejugable, con mucho humor...

» LO PEOR
Tener que volver a pasar por caja aunque tengas el juego del año pasado.

87	**» GRÁFICOS** Mejores efectos de partículas, más nitidez... Ya eran buenos en PS3.
86	**» SONIDO** Pegadizas melodías tex-mex, buenos efectos... y sin voces.
93	**» DIVERSIÓN** Es un metroidvania con humor, tareas opcionales, secretos... Pica.
89	**» DURACIÓN** 7-8 horas para acabarlo, para verlo todo, incluido el final bueno, más.
NOTA 89	Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Pero si tenías el original, quizá no te merezca tanto la pena...





En Entwined debemos atravesar portales y recoger orbes con dos criaturas, cada una manejada con un stick.



Género: **HABILIDAD**
Desarrollador: **PIXEL OPUS**
Editor: **SCEE**
Precio: **7,99 €**
Edición Blu-ray: **NO**
Jugadores: **1**
Jug. online: **RÁNKING**
Idioma: **CASTELLANO / NO HAY VOCES**

es.playstation.com

Entwined

Como *Journey* o *The Unfinished Swan*, *Entwined* es un "art game", una experiencia que quiere tocarnos la fibra sensible...

Y como todos los "art games" intenta emocionarnos con su bonita historia, sencillas mecánicas de juego y un apartado artístico único. Pero no lo consigue del todo. El juego nos cuenta la historia de amor imposible entre un pájaro y un pez que nosotros manejamos, uno con el stick derecho y otro con el stick izquierdo, mientras nos movemos por un tubo, pasando portales y cogiendo orbes que llenan una barra de energía. La cosa se va complicando, pero poco. Al final todo se reduce a coordinación entre las dos manos y no pasa nada si fallamos: estaremos recorriendo el tubo (que cambia de ambientación, de una rocosa cueva a una caverna helada) hasta que acumulemos la energía suficiente para avanzar. Una experiencia muy simple, que pese a que visualmente tiene algunos momentos bellos, no despunta en lo jugable y su mensaje queda muy diluido, sin tocar la fibra sensible como otros "art games".



El modo desafío pica algo más: sólo tenemos 3 vidas para superar la puntuación de un ránking online.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Visualmente tiene detalles cuidados. El sonido. El modo desafío añade interés.

» LO PEOR
En dos horas te lo habrás acabado. Las mecánicas son simples y repetitivas.

NOTA 66
Una poética historia de amor cuyo mensaje queda muy diluido y que peca de simple, repetitivo y demasiado corto.







Género: **SURVIVAL HORROR**
Desarrollador: **ZOMBIE STUDIOS**
Editor: **ATLUS**
Precio: **14,99 €**
Edición Blu-ray: **NO**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Idioma: **CASTELLANO / INGLÉS**

www.zombie.com/games/daylight

Daylight

Daylight quiere ser un survival horror en su grado más puro: no podemos usar armas y nuestra única alternativa es huir.

Nuestra tarea es recorrer un antiguo hospital sin más ayuda que nuestro teléfono móvil, que sirve para iluminar un poco las estancias y mostrar un minimapa. Siempre tenemos que hacer lo mismo: buscar 6 notas y acudir a una habitación donde podremos coger un objeto, que tendremos que llevar a otra parte para abrir un nuevo camino. Y si nos dejamos atrapar por la mujer demoniaca que aparece de vez en cuando tendremos que repetir todo el área... Que el escenario se genere aleatoriamente en cada partida no alivia la monotonía, ya que todas las habitaciones se parecen. Una cosa que tiene gracia los primeros 5 minutos es que si transmitimos partida en Twitch, otros jugadores pueden generar "efectos paranormales" al teclear comandos desde su consola... Por desgracia, ninguna de sus originales ideas consigue levantar su irregular narrativa, su bajo nivel técnico o su repetitivo desarrollo.



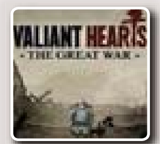
El minimapa de nuestro teléfono es muy "mini", igual que el medidor de "presencias", que además falla.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Buenas ideas como los niveles aleatorios, el uso con Twitch... Lástima que no cuajen.

» LO PEOR
El rendimiento gráfico es nefasto. Se vuelve repetitivo enseguida y dura 3 horas.

NOTA 50
Una aventura de terror que te da algún susto, pero que pese a su atractivo planteamiento se hace monótono y breve.





Género: **AVENTURA**

Desarrollador: **UBISOFT MONTPELLIER**

Editor: **UBISOFT**

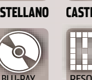
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio PS4: **14,99 €**

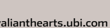
Precio PS3: **14,99 €**











Jugadores	Jug. online
1	NO
Textos	**Voces**
CASTELLANO	CASTELLANO
Blu-ray	**Resolución**
NO	1080 P

valianthearts.ubi.com



Valiant Hearts nos cuenta una emotiva historia en la Primera Guerra Mundial. No hay diálogos. Los personajes se expresan mediante "bocadillos" y exclamaciones.

EL **ARTE** DE MOSTRAR LA CRUDEZA DE LA GUERRA

Valiant Hearts

Valiant Hearts pretende mostrarnos los horrores de la Primera Guerra Mundial combinando puzzles y sigilo con un gran apartado artístico.

Desarrollado por Ubisoft Montpellier, *Valiant Hearts* narra los momentos clave de la Primera Guerra Mundial (1914-1918) en un desarrollo dividido en 4 actos con 7 misiones en cada uno. Según la fase controlaremos a uno de estos cuatro personajes principales: Emile (un veterano granjero francés), Freddie (uno de los 128 voluntarios norteamericanos que vinieron a luchar a Europa); Anna (una estudiante belga); y Karl, (un alemán cuyo único deseo es regresar a su hogar con Marie, la hija de Emile, y su retoño). Sus pequeñas hazañas se entrelazan y enmarcan en los momentos decisivos de la Gran Guerra, como el devastador bombardeo de Reims o las batallas del Marne y la de Ypres (el primer ataque con armas químicas de la historia). Para garantizar el realismo, prestigiosos documentalistas han participado en el juego y en todas las misiones podremos encontrar ítems "históricos", desde objetos y prendas de la época hasta cartas de soldados que cumplen con creces su propósito de emocionarnos.

Según el nivel, manejaremos a uno de estos personajes, que podrá estar acompañado o no del perro Walt, que será una pieza clave en la resolución de muchos puzzles. Para completarlos, tendremos que explorar los escenarios y encontrar objetos que luego deberemos usar correctamente, además de interactuar con otros personajes que nos pedirán distintas cosas. Tampoco faltarán los puzzles basados en la física o los típicos entrama-

"Lucky" Freddie es uno de los 128 voluntarios de Estados Unidos que lucharon en la Gran Guerra.

CLAVES PARA **SOBREVIVIR** EN LA GRAN GUERRA



1 **PUZZLES.** Los hay de todo tipo aunque ninguno es especialmente difícil y si nos quedamos atascados, podemos activar algunas "pistas".



2 **SIGILO.** Habrá que encontrar la forma de distraer a los guardias. Si la oscuridad nos envuelve no podremos ser vistos. Si nos ven, será el fin...



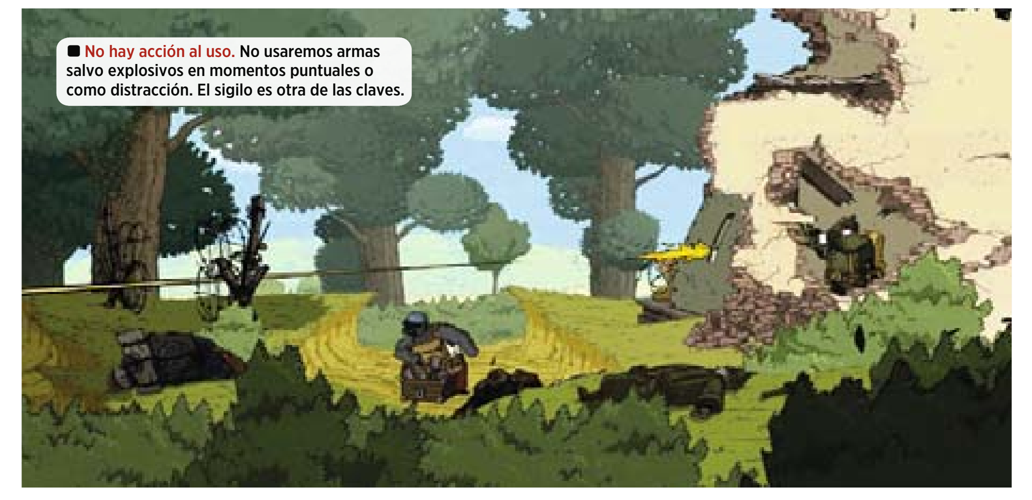
3 **REFLEJOS.** Ciertos momentos requerirán reflejos (como esquivar los proyectiles en un bombardeo). Pero tranquilos, los "checkpoints" abundan.



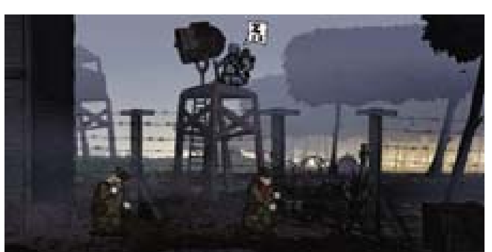
■ *Valiant Hearts* se divide en 4 actos con siete misiones en cada uno. En cada fase hay ocultos un puñado de coleccionables.

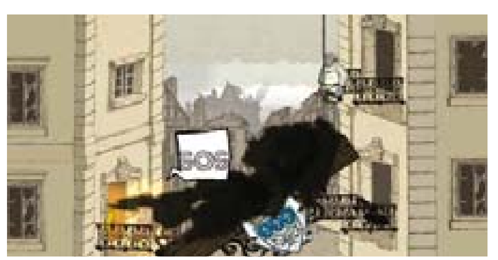


■ La base del juego son los puzzles: encontrar un objeto y su uso correcto, interactuar con el perro Walt, entramados de palancas...



■ No hay acción al uso. No usaremos armas salvo explosivos en momentos puntuales o como distracción. El sigilo es otra de las claves.





Precioso tanto en su estética como en su historia, es una aventura tan bien hilvanada que engancha sin remedio.

dos de palancas y manivelas. En general tienen una dificultad bien ajustada y son variados... aunque nunca llegaremos a quedarnos atascados.

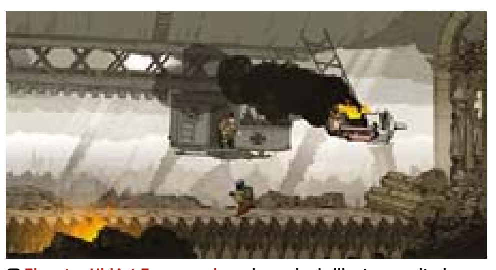
Pero no todo son puzzles: habrá que curar heridos mediante un sencillo minijuego "musical" o esquivar un bombardeo al ritmo del famoso cancán "Orfeo en los Infiernos"... Y no nos olvidamos de los momentos de sigilo, en los que deberemos pasar inadvertidos, o lanzar objetos para distraer a los guardias y poder atacarles por la espalda...

Para dar vida a su precioso apartado gráfico, *Valiant Hearts* usa el motor gráfico UbiArt Framework, el mismo que en los dos últimos *Rayman* o que en *Child of Light.* Pero aquí en vez de tanto colorido predominan las tonalidades grises, frías, tristes... Los escenarios, con un desarrollo en 2D pero mostrando distintos planos para expresar profundidad, están repletos de detalle. Y no faltan las explosiones, los bombardeos, las nubes de gas cloro de la batalla de Ypres... Un apartado gráfico muy especial que contribuye decisivamente a dotar de emotividad a la historia de fondo, al igual que su melancólica banda sonora, que se adapta como anillo al dedo al desarrollo. Y el diseño de personajes también es digno de elogio. Estamos seguros de que les cogeréis cariño a todos ya desde los primeros compases de la aventura.

La única pega que podemos ponerle a *Valiant Hearts* es su duración (en unas 8 horas podremos acabarlo) y que es poco rejugable. Por lo demás, es una experiencia muy recomendable que te tocará la "fibra sensible" y que engancha sin remisión.



■ En cada nivel podremos leer datos históricos. Están bien elegidos y van directos al grano. Mejor que una clase de historia...



■ El motor UbiArt Framework vuelve a dar brillantes resultados y la melancólica banda sonora se ajusta perfectamente al desarrollo.

» CUATRO HÉROES A LA FUERZA

Los protagonistas de *Valiant Hearts* no cumplen con el estereotipo de "héroe bélico de los videojuegos"... más bien lo contrario. Son un homenaje a toda esa gente "normal" a la que le ha tocado vivir en un periodo de guerra. Cada uno tiene sus habilidades. Ahí van unos ejemplos:



FREDDIE puede usar su cizalla para cortar alambradas, además de enfrentarse contra ciertos enemigos finales usando explosivos.



EMILE. Este granjero francés llamado a filas y posteriormente hecho prisionero de guerra puede cavar. Pero ojo con las minas.



ANNA. Estudiante belga en París, usará sus conocimientos médicos para curar... Siempre que superemos un minijuego musical.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Buenos puzzles para todos los públicos y precioso en su estética e historia de fondo.

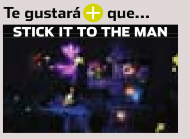
» LO PEOR

Se hace corto y no vemos muchas razones para volver sobre él una vez terminado.

Te gustará + que... TINY BRAINS



Te gustará + que... STICK IT TO THE MAN



88	**» GRÁFICOS**	El motor UbiArt Framework vuelve a dar muy buenos resultados.
91	**» SONIDO**	Melancólica BSO con guiños a piezas clásicas bien utilizadas.
88	**» DIVERSIÓN**	Desarrollo pausado pero que logra enganchar hasta el final.
79	**» DURACIÓN**	En 8 horas se puede acabar. Tiene coleccionables, pero aún así...
NOTA 85		**Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad".**



Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**




http://www.gridgame.com



Codemasters recupera muchos de los contenidos de los primeros *GRID* y de *F1* para despedir a PS3.

JUEGO RECOMENDADO PlayManía

» LA GRATA SENSACIÓN DE ESTAR EN LA **PARRILLA**

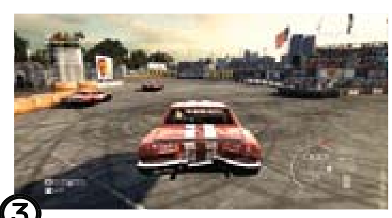
GRID Autosport, cuyo subtítulo es un guiño a una de las revistas de motor más importantes del mundo que ha colaborado en el desarrollo de la experiencia, recrea con muy buena mano el ámbito de las carreras de coches.



① **CONTROL.** Está a medio camino entre arcade y simulación. Resulta asequible, aunque hay que tener mucho cuidado con los accidentes.



② **TRABAJO EN EQUIPO.** Con L1-R1, le pedimos al compañero que ataque o defienda, regulando su agresividad entre cinco niveles.



③ **PISTAS.** Hay veintidós en total: quince circuitos al uso, las calles de seis ciudades y un circuito con forma de 8 para derbis de demolición.

UN **ÚLTIMO HOMENAJE** EN LA TIERRA PROMETIDA DE PS3

GRID Autosport

La terna *F1-Dirt-GRID* ha consagrado a Codemasters como una de las reinas de la velocidad en el último lustro. El último servicio a PS3 está en el asfalto.

Codemasters lleva veinte años alumbrando grandes juegos de coches, desde los tiempos de *Micro Machines* y *Colin McRae Rally*. En 2008, otra de sus sagas más veteranas, *TOCA Touring Car*, se reseteó y pasó a llamarse *GRID*; ahora, llega su tercera entrega, que nos invita a meternos en la piel de un piloto de carreras para experimentar cinco de las grandes disciplinas automovilísticas: turismos, monoplazas, resistencia, drifting y carreras urbanas. El modo Trayectoria, que se divide por temporadas y ronda las 50 horas de duración fácilmente, nos permite participar libremente en cualquiera de esas disciplinas, de modo que a medida que ganamos experiencia se desbloquean campeonatos en los que los coches, decorados con publicidades de marcas famosas (Razer, Kicker, Oakley, Intel), son cada vez más potentes. Todos son reales, pues pertenecen a fabricantes como Mercedes, Audi, BMW, Bugatti, Nissan, Chevrolet, Pagani, McLaren o Ford.

El control es "made in Codemasters", es decir, una mezcla entre simulación y arcade muy configurable. *GRID 2* abusaba del recurso del derrape, así que el manejo se ha remozado mediante la posibilidad de desactivar ayudas como el control de tracción y el ABS. Eso sí, la exigencia y las diferencias entre coches distan de las de *Gran Turismo*. Particularmente, lo que más nos ha gustado son las carreras de resistencia, pero hay que puntualizar que el nombre es un eufemismo, pues duran en torno a diez minutos y no hay paradas en boxes. Aún así, el desarrollo nocturno y la gestión de los neumáticos las hacen muy atractivas. Aparte del modo Trayectoria, hay un online totalmente independiente en el que debemos adquirir



La decoración de los coches depende de las marcas que patrocinan a cada escudería. El acabado es "mate", en general.



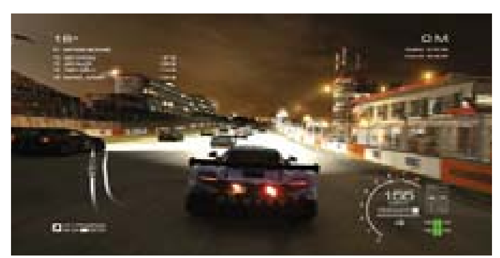
El ambiente de las carreras está muy conseguido: helicópteros, bandadas de pájaros, gradas iluminadas por la noche, megafonía...



Regresa la vista interior, pero el acabado parece hecho deprisa y corriendo, con unas texturas a baja resolución indignas de PS3.



El motor EGO que vimos en *GRID 2*, con el toque "granulado", va muy fluido, pero se echa en falta la lluvia.





Recicla de los anteriores *GRID* y de *F1*, pero su variedad y su duración lo sitúan entre lo más granado del género.

nuestros propios vehículos, ya sean de primera o de segunda mano, a base de ganar dinero y puntos de experiencia. Podemos crear clubes con nuestros amigos y participar en desafíos basados en batir registros de bronce, plata, oro y platino.

El motor EGO rinde muy bien y hace que las carreras vayan fluidas, pese a la presencia de hasta dieciséis coches en pantalla. Las físicas de los coches resultan muy consistentes, con un sistema de daños que puede dejarnos fuera de combate si no vamos con cuidado (existe el típico rebobinado, por si acaso). Especialmente, destacan los detalles de ambiente (helicópteros, pájaros, globos) y, sobre todo, los efectos lumínicos durante la noche (edificios y graderíos encendidos, fuegos artificiales, faros de los coches). Ahora bien, se echan en falta efectos de lluvia y la cámara interior es un emplasto muy poco favorecido, con texturas en baja resolución que dan cuenta de que se ha hecho a la carrera para contentar a los que se quejaron de su ausencia en *GRID 2*. También hay algo de "popping" en momentos puntuales.

GRID Autosport es un gran juego de coches. Probablemente vaya a ser el último hecho sólo con PS3 en mente, y eso se nota en que no incluye ninguna gran innovación. En cierto modo, recicla bastantes contenidos de los dos primeros *GRID* y de los *F1*, algo observable en el hecho de que sólo tres de los veintidós circuitos son realmente inéditos (Mount Panorama, Mont Tremblant y Autosport Raceway). Aún así, su variedad y su duración lo sitúan entre lo más granado del género.



La IA, que se puede configurar entre cinco niveles, se muestra agresiva. No es extraño ver montoneras o vueltas de campana.



La cruceta digital sirve para pedirle información al ingeniero de pista, como las diferencias de tiempo o el estado del coche.

» TOCANDO CADA PALO DEL AUTOMOVILISMO

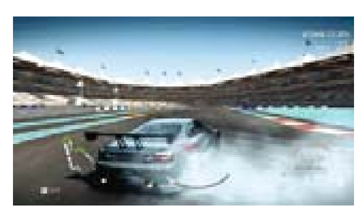
Se incluyen cinco disciplinas de competición. En primer lugar nos encontramos con las clásicas carreras de turismos, en las que el cuerpo a cuerpo y los choques están a la orden del día. Luego están las carreras urbanas, con coches de calle. A ellas se suman otras tres muy especiales:



RESISTENCIA. Se corre de noche y hay desgaste de neumáticos. No hay paradas en boxes ni progresión lumínica día-noche.



MONOPLAZAS. No hay ningún F1, pero sí modelos de F3 e Indycar que obligan a ser fino con la trazada y a evitar toques.



DRIFTING. Hay que ejecutar derrapes con estilo, en una serie de curvas marcadas por conos, para ir pasando de ronda.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control responde muy bien. Conducir de noche. Es variado y su duración es enorme.

» LO PEOR
Pocos circuitos nuevos. La vista interior es paupérrima. Faltan la lluvia y los boxes.

Te gustará que... **GRID 2**



Te gustará que... **GRAN TURISMO 6**



80	**» GRÁFICOS** El acabado general es bueno, pero algunos elementos desentonan.
86	**» SONIDO** Motores, megafonía, ingeniero de pista... Logra sonar a competición.
89	**» DIVERSIÓN** El control es "made in Codemasters" y hay variedad de coches.
95	**» DURACIÓN** El modo Trayectoria dura 50 horas y hay que sumarle el online.
NOTA 88	**Codemasters ha rescatado gran parte de su fondo de armario para firmar su enésimo gran juego de coches para PS3.**



Género:
ACCIÓN-AVENTURA
Desarrollador:
GANBARION
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS3:
59,95 €
Precio Chopper Ed.:
69,95 €
Precio PS Vita:
39,95 €


JUGADORES **1-2**

JUG. ONLINE **NO**

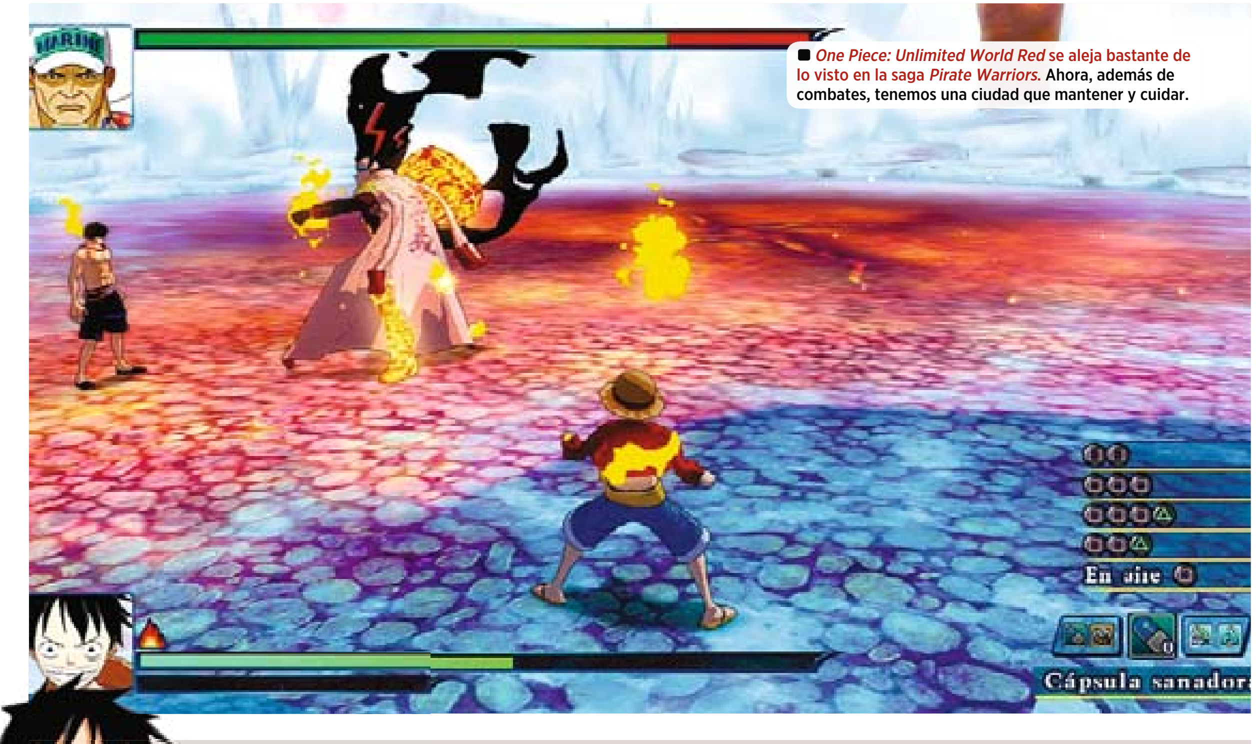
TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **JAPONÉS**

BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **720 P**



www.bandainamcogames.es



One Piece: Unlimited World Red se aleja bastante de lo visto en la saga *Pirate Warriors*. Ahora, además de combates, tenemos una ciudad que mantener y cuidar.

TUS NAKAMAS TE NECESITAN, PIRATA

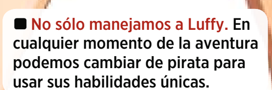
One Piece Unlimited World Red

La banda del Sombrero de Paja vuelve un verano más para traernos una historia inédita con nuevos personajes creados por el propio Eiichiro Oda.

Tras las dos entregas de *Pirate Warriors*, Luffy y la tripulación del Thousand Sunny regresa con los cañones del barco bien cargados para lo que se les avecina en esta nueva aventura que cuenta una historia que se aleja de la trama original del manga de Eiichiro Oda. Después de un viaje movidito, los piratas de Sombrero de Paja recogen a un mapache de nombre Pato. Este pequeño, que posee la habilidad de crear objetos a partir de hojas de árbol, está buscando desesperadamente a su jefe y todos deciden ayudarle en su misión. Lo que ninguno espera es que dicho jefe sea un peligroso criminal conocido como el Conde Rojo. El desarrollo en tercera persona combina exploración y acción a partes iguales para darle más variedad al juego. La historia principal se divide en nueve episodios en los que se van desvelando las verdaderas intenciones del Conde. Cada capítulo se desarrolla en un mundo que nuestros nakamas ya han visitado (Arabasta, Punk Hazard, Enies Lobby...).

Junto a Luffy y otros dos compañeros más recorremos cada rincón de estos escenarios para saber más de la trama y para conseguir ítems valiosos. Algunos objetos están en zonas a las que sólo pueden acceder determinados personajes gracias a sus habilidades (Chopper puede cavar, Zoro es el único capaz de cortar el acero...). Llegar hasta el final de cada zona no es tan fácil. Y es que los enemigos nos asaltan allá por donde vamos y nos sirven de calentamiento antes de

No sólo manejamos a Luffy. En cualquier momento de la aventura podemos cambiar de pirata para usar sus habilidades únicas.



ATENTO PIRATA, TRANSTOWN ESTÁ BAJO TU PROTECCIÓN



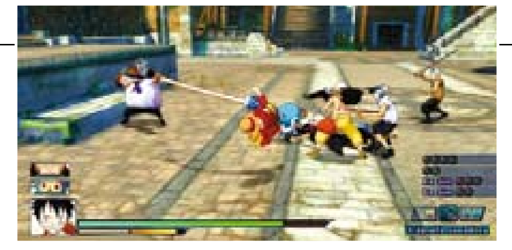
1 **RECORRE LA CIUDAD** a pie o sobre los tejados para comprobar que no hay ningún problema. Acuérdate de saludar a los vecinos al pasar.



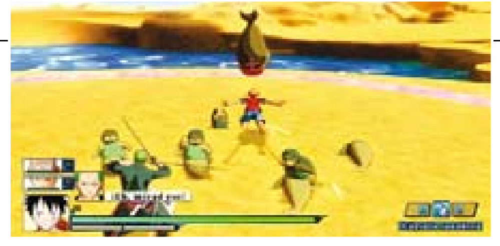
2 **CREA EDIFICIOS** que ayuden al desarrollo del lugar, con los objetos que has recolectado en los capítulos principales. Distribúyelos bien.



3 **PROTEGE A TUS VECINOS** de ataques enemigos y echa a todos los ladrones que osen entrar en tu territorio. La ciudad es tuya, pirata.



Las palabras de personalización, habilidad y objeto ayudan al desarrollo de cada personaje otorgándoles aún más poder.



Durante el viaje tenemos que realizar misiones secundarias como, por ejemplo, derrotar un número determinado de enemigos.

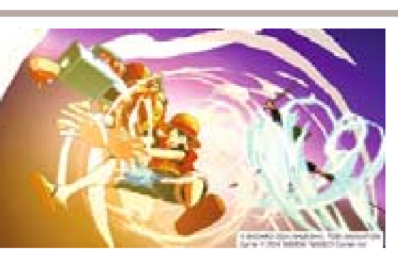


Conocidos enemigos nos esperan al final de cada zona para impedirnos avanzar. Debemos aprender su patrón de ataque.

PS VITA: POR EL NUEVO MUNDO

Esta versión de *Unlimited World Red* no tiene nada que envidiar a la de PS3. Los coloridos gráficos son muy parecidos, por no decir calcados, y el desarrollo de la aventura es idéntico, igual que la historia y las dos modalidades principales. Lo único negativo es que el control en PS Vita es algo más complicado y la cámara da pequeños tirones.

NOTA 76

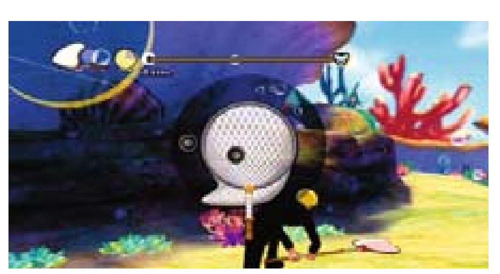


Los piratas del Sombrero de Paja se embarcan en una aventura con mucha acción y toques roleros y de gestión.

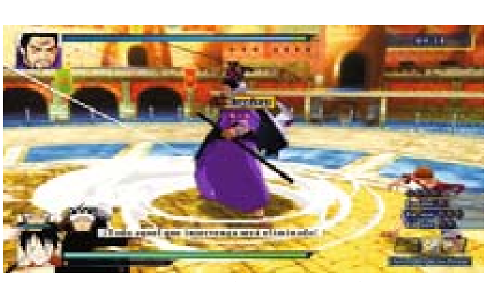
vernos las caras con el poderoso jefe final. El sistema de combate es fácil, con dos botones para atacar (■ y ▲), uno para saltar (✖) y otro para esquivar (●). Y si los combinamos conseguimos nuevos movimientos. Asimismo, cada personaje posee dos habilidades especiales y puede desencadenar un poderoso ataque conjunto. Para que el desarrollo sea más entretenido, podemos manejar a toda la tripulación con sólo presionar "Select". Esta es una buena manera de tener a todos los nakamas controlados y en el mismo nivel.

Entre capítulos, la isla de Transtown se transforma en nuestra base de operaciones. Allí ayudamos a los aldeanos construyendo edificios y expandiendo el territorio, usando los materiales que hemos recolectado en las diferentes localizaciones. Fuera de la historia tenemos el Coliseo de Batalla, todo un reto para piratas que quieran llegar al número uno. Dividido en ligas, el Coliseo presenta diferentes pruebas que hay que superar para avanzar.

Gráficamente, destacan los colores vivos y las animaciones de los personajes, pero el popping que hace que los enemigos aparezcan de la nada es exasperante. Esto se une a un apartado sonoro correcto que incorpora, además de textos en castellano, el doblaje original al japonés. Si bien no innova dentro de los juegos de acción, *Unlimited World Red* es una entretenida aventura que podemos jugar junto a otro amigo más gracias a la función de multijugador local. Tampoco nos olvidamos de la función cross-save que conecta la versión PS3 con PS Vita. ¡Al abordaje!



La caña de pescar y la red cazamariposas se usan para capturar criaturas que nos sirven para desarrollar edificios.



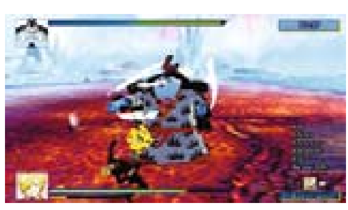
Aunque la historia no siga la línea del manga, sí aparecen personajes de las últimas sagas de la obra.

UN COLISEO PARA VERDADEROS HÉROES

El Coliseo de Batalla narra una historia alternativa en la que la banda de Sombrero de Paja acepta participar en un torneo organizado por el malvado Doflamingo. Traiciones, desafíos y poderosos rivales nos esperan en nuestro camino hacia la victoria.



REVUELTA. Consiste en acabar con cierto número de enemigos entre dos personas y con el reloj corriendo. Ser rápido es vital.



DUELO. El clásico 1 vs. 1 en el que nos enfrentamos a un peligroso jefe que puede sacarnos de la arena en cualquier momento.



ENCUENTRO ESPECIAL. Combate único que ayuda a subir más rápido de rango. Aparece de forma aleatoria.



» LO MEJOR

Gráficos coloridos y animaciones bien conseguidas. El Coliseo de Batalla.

» LO PEOR

Escenarios sosos e historia desaprovechada. Los rivales aparecen sin más (popping).

Te gustará + que... DRAGON BALL: BATTLE OF Z



Te gustará − que... ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 2



79	**» GRÁFICOS** El color y diseño de los escenarios pierde fuerza por el popping.
82	**» SONIDO** Temas basados en el anime y doblaje original en japonés.
84	**» DIVERSIÓN** Recorrer cada zona descubriendo sus secretos atrapa de lo lindo.
81	**» DURACIÓN** La historia principal se supera en 7 horas, y 3 más para el coliseo.
NOTA 80	Aventura de acción con toques muy roleros dirigida a los fans de *One Piece*. Casi parece una película, o un OVA, del anime.



Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **TECMO KOEI**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **44,95 €**

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **720 P**

www.dynastywarriorsgundam.co.uk/reborn/



Gundam Reborn nos ofrece combates contra miles de robots repasando la mítica serie anime.

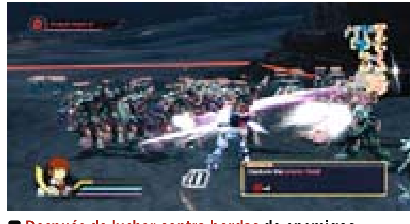
HACE FALTA ALGO MÁS PARA ENCENDER NUESTRA **MECHA**

Dynasty Warriors Gundam Reborn

Repasar un anime con 35 años de historia mientras luchamos contra miles de robots gigantes parece lo más. Y lo es, pero sólo los cinco primeros minutos.

Dynasty Warriors Gundam Reborn llega en exclusiva a PS3 para satisfacer los deseos más ávidos de cualquier fan de la serie de animación. Y *Reborn* cumple en eso con nota: más de 120 armatostes jugables y un repaso a 6 de las principales entregas de la serie, desde los inicios de Mobile Suite Gundam en el año 79 hasta la reciente Gundam Unicorn. Y eso jugando al modo Oficial, porque también podemos crear nuestros propios engendros mezclando épocas y personajes en el modo Ultimate.

La mecánica de juego sigue el estilo de *Dynasty Warriors*, para bien o para mal. Nos enfrentamos en amplios escenarios a hordas y hordas de enemigos al más puro estilo hack n' slash. Pocos botones para realizar ataques, el típico botón para fijar al enemigo o el clásico esquive. Las misiones son tan repetitivas y poco variadas como las de su primo romántico-chinesco.
También cuenta con las mismas virtudes: desestresarnos al llegar a casa del trabajo machacando botones o echarnos unas risas jugándolo con un amigo. Además, el sistema de mejoras para crearnos el mecha perfecto es bastante completo.
Dicen los entendidos que un "musou" (palabra japonesa para definir un juego de tú contra las hordas) no necesita nada más, pero la verdad es que queremos mucho más. Un ejemplo muerto-viviente es *Dead Rising 2*, que ofrece algo más que combates insulsos en escenarios vacíos y misiones y mecánicas repetitivas hasta la saciedad.



Después de luchar contra hordas de enemigos podemos luchar contra otras hordas, y luego otras...



Podemos personalizar a nuestro robot con decenas de planos y piezas como hacemos en un juego de rol.

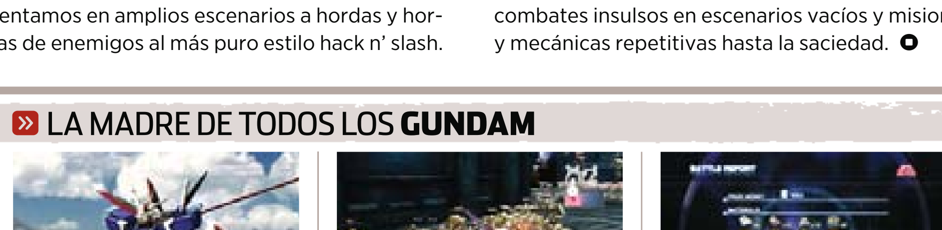
VALORACIÓN

» LO MEJOR
La fidelidad con el anime es bestial. El sistema de mejora de los robots.

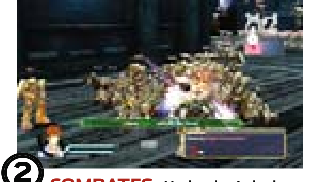
» LO PEOR
Los combates y las misiones son extremadamente repetitivas. Gráficos de PS2.

60	**» GRÁFICOS** Los modelos, las animaciones y los efectos no están a la altura de PS3.
72	**» SONIDO** Voces en japonés y en inglés y banda sonora muy normalita.
68	**» DIVERSIÓN** Los combates son simplones y las misiones demasiado repetitivas.
75	**» DURACIÓN** Entre la campaña y el modo ultimate nos da para 10-15 horas.
NOTA 65	**La fidelidad con el anime es bestial y los fans lo agradecerán, pero la mecánica es simplona y demasiado repetitiva.**

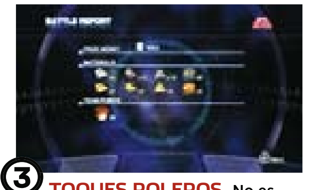
» LA MADRE DE TODOS LOS **GUNDAM**



1 **35 AÑOS DE ANIME.** *Dynasty Warriors Gundam Reborn* repasa 6 de las series más míticas, con sus batallas y escenas más emblemáticas.



2 **COMBATES.** Un hack n' slash en toda regla. Aporrea botones, vuelve a aporrearlos y, cuando no sepas qué hacer, vuelve a aporrearlos.



3 **TOQUES ROLEROS.** No es que sea la panacea, pero podemos reunir materiales y planos en las batallas para mejorar nuestro robot.



Género: **ROL**
Desarrollador: **GUST**
Editor: **TECMO KOEI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **IN GLÉS** · VOCES **INGLÉS/JAP** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **720 P**

www.tecmokoei-europe.com



Para salvar su tienda, Rorona debe realizar con éxito doce tareas que le ha impuesto el Rey de Arland.

¿QUÉ HARÍAS POR CONSERVAR TU **TRABAJO**?

Atelier Rorona Plus: The Alchemist of Arland

Que el Rey quiera echar abajo tu tienda ya es un problema, pero que tu jefa se vaya dejándote todo el "marrón" sí es un gran inconveniente.

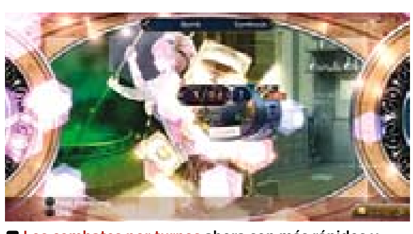
Si Rorona quiere seguir aprendiendo alquimia deberá realizar 12 misiones en un plazo de 3 años o el Rey demolerá su tienda. Así empieza *Atelier Rorona*, un JRPG en tercera persona que nos llega a PS3 y PS Vita en su versión Plus. Este "Plus" quiere decir que se han incluido varias mejoras, como un asequible sistema de alquimia para que cualquiera pueda crear todo tipo de objetos uniendo dos o más ingredientes. Estos ingredientes los encontramos en cualquier escenario que visitemos (prados, cuevas...). Los combates por turnos ahora son más rápidos y espectaculares. Los tres personajes a los que damos órdenes se especializan en un estilo de pelea distinto para que los enfrentamientos sean variados y podamos pensar varias estrategias.

Al igual que el resto de juegos *Atelier*, el tiempo es el elemento primordial de la aventura. Todo lo que hagamos (viajar, crear ítems, descansar...) tiene repercusión en el calendario. Saber aprovechar el día es esencial para realizar todas las tareas que nos encomienden, tanto las principales (las que nos manda el Rey), como las secundarias (derrotar a cierto monstruo, conseguir un objeto...).

Gráficamente destaca el modelado de los personajes, quienes al fin aparentan la edad que dicen tener, y alguna leve mejora en los escenarios. Lástima que los textos estén en inglés, lo que puede echar hacia atrás a muchos. Si te gusta la saga *Atelier* con este *Rorona Plus* podrás pasar horas y horas pegados al mando.



El proceso de alquimia se ha mejorado para que sea mucho más intuitivo y fácil para los novatos.



Los combates por turnos ahora son más rápidos y dinámicos. Se han añadido más ataques y habilidades.



UNA EDICIÓN CON **SORPRESAS**

1 **NUEVOS DESAFÍOS.** Dos mazmorras adicionales llenas de enemigos e ítems exclusivos nos esperan para ser exploradas.

2 **COMPAÑERAS DE ÉLITE.** Las alquimistas Meruru y Totori se unen a Rorona en su peligrosa aventura. No hay quien las pare.

3 **A LA ÚLTIMA.** Complementos y trajes están disponibles para que las chicas vistan a la moda. Si tienes otros *Atelier* recibirás más objetos.

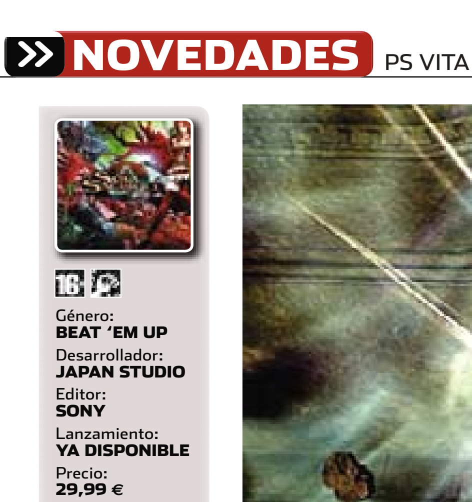


VALORACIÓN

» LO MEJOR
Nuevos modelados de personajes y más retos. Opciones de personalización.

» LO PEOR
Trama muy lenta y repetitiva. Los errores gráficos no se han pulido.

72	**» GRÁFICOS** Pese al lavado de cara de los protagonistas, siguen los fallos.
73	**» SONIDO** Melodías suaves y relajantes. Doblaje al inglés y al japonés.
73	**» DIVERSIÓN** Los combates y la alquimia pueden engancharnos.
75	**» DURACIÓN** Conseguir los 30 finales lleva su tiempo, si no nos cansamos antes.
NOTA 70	**Un RPG japonés que disfrutarán los seguidores del género que no tengan la anterior versión y sí paciencia y tiempo.**



Género:
BEAT 'EM UP
Desarrollador:
JAPAN STUDIO
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,99 €



FUNCIONES
Pantalla táctil

es.playstation.com/psn



SS Delta se convierte en la edición perfecta incluyendo una campaña basada en la obra de los hermanos Grimm, entre otras novedades.

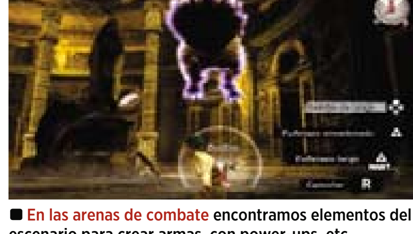
UNA EDICIÓN DIGNA DEL **SACRIFICIO**

Soul Sacrifice Delta

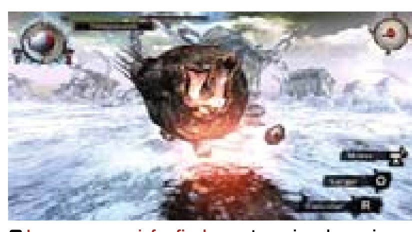
Uno de los grandes éxitos de Vita recibe una versión mejorada y ampliada. Un sacrificio de sus programadores para salvarnos del aburrimiento.

Keiji Inafune nos ofreció el año pasado uno de los mejores juegos exclusivos de Vita. No contento con su creación, ha decidido mejorarla y ampliarla para nuestro deleite. Para los que anden perdidos os recordamos que el juego original se caracterizó por ofrecer combates en pequeñas arenas contra criaturas tremendamente bien diseñadas. Además, cada vez que acabábamos con una de ellas se nos ofrecía la posibilidad de sacrificar su alma, lo que aumentaba nuestra magia o salvarla, lo que restauraba nuestra salud.

Pero la cantidad de novedades justifica con creces esta nueva versión. *Delta* ofrece casi el doble de horas de juego (pudiendo llegar fácilmente hasta las 40 en total) gracias a su nueva facción, que repasa algunos de los cuentos clásicos de los hermanos Grimm, como Blancanieves, Caperucita Roja o Los Tres Cerditos, por ejemplo. Los gráficos también están mejorados, con mayor resolución y mejores animaciones, aunque no es para volvernos locos. Otra novedad es el modo supervivencia, en el que debemos aguantar todo los posible frente a las hordas de enemigos que nos salen al paso. También podemos personalizar a nuestro héroe más que nunca, gracias a que muchos objetos de las tres facciones producen cambios visuales en nuestro personaje. Eso sí, lo que no nos gustó en su día sigue estando ahí: cierta bajada de "frame rate", enemigos y arenas algo repetitivas y misiones demasiado cortas, aunque lo bueno supera con creces a los defectos.



En las arenas de combate encontramos elementos del escenario para crear armas, con power-ups, etc...

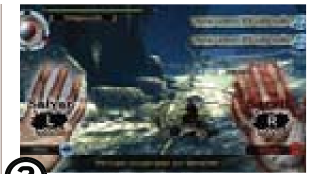


Los numerosos jefes finales protagonizan las mejores batallas de toda nuestra sanguinaria aventura.

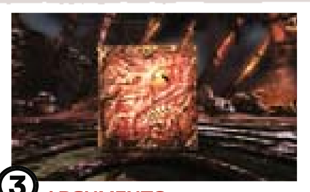
DISPUESTOS AL **SACRIFICIO** ETERNO



1 **COMBATES.** El sistema de combos y la cantidad de armas, golpes, magias y equipamiento hacen que *SS Delta* sea muy completo.



2 **DECISIONES.** Cada vez que acabamos con un enemigo podemos sacrificar su alma para hacernos más fuertes o salvarla y sanarnos.



3 **ARGUMENTO.** Librom, el narrador que veis en la pantalla, juega un papel fundamental y muy divertido en el argumento de la aventura.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La edición añade casi el doble de contenido, con mejoras gráficas y nuevos modos.

» LO PEOR
Los mismos defectos del original: una cámara mejorable y un desarrollo repetitivo.

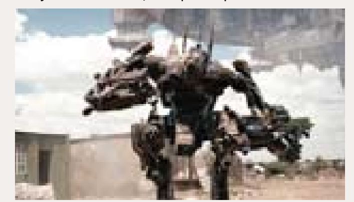
85	**» GRÁFICOS** Las mejoras introducidas en *Delta* ayudan, pero no es sobresaliente.
90	**» SONIDO** La banda sonora es espectacular, épica y apropiada para la acción.
80	**» DIVERSIÓN** El sistema de combates es elaborado, pero se hace muy repetitivo.
90	**» DURACIÓN** Casi el doble de contenido que el original, así que casi 40 horas.
NOTA 85	**Una edición muy completa y para nada "sacacuartos": con mejores gráficos y mucho más contenido que merece la pena.**

MUNDO PSN

REGALO

"DISTRICT 9" GRATIS CON TU COMPRA

Durante lo que resta de mes de Julio, vas a poder disfrutar de la una película gratis a la salud de Sony. Y es que realizando cualquier descarga de pago durante el mes de Julio en la PS Store, te regalan el éxito de taquilla "District 9". Así ni más ni menos, tal y como suena, ¿a qué esperas?



NUEVO DLC

KILLZONE SE AMPLÍA

Intercept es la nueva expansión descargable para *Killzone Shadow Fall de* PS4. Con cuatro roles diferentes que aprender, cuatro mapas completamente nuevos para explorar, tres poderosos jefes enemigos a los que derrotar, y un montón de soldados Helghast con los que combatir. Si eres poseedor del Season Pass te saldrá gratis, de los contrario tendrás que abonar 9,99 euros para hacerte con él.

ACTUALIZACIÓN

MÁS PARA *SOUL SACRIFICE DELTA*

Ya hay disponible una actualización gratuita para *Soul Sacrifice Delta* que añade tres misiones en los Pactos adicionales VIII, y dos trajes nuevos: "Sanador" elegante del Santuario y "Bestia" Grim sin remordimientos. Ya sabéis que para obtenerlos sólo tenéis que pulsar el botón "Descargar" que podéis encontrar en la pantalla del título del juego. Tened en cuenta que los trajes se pueden añadir a vuestra lista de atuendos o a la tienda de Carnatux.



REEDICIÓN

RATCHET & CLANK HD

Nuestras PS Vita acaban de recibir el lanzamiento de una trilogía de culto, como es la de Ratchet & Clank. Incluye todos los títulos que pudimos disfrutar en nuestras añoradas Playstation 2, imprescindible.

Las demos de este mes

Si quieres probar los juegos de PS3, PS4 y PS Vita antes de comprarlos, no te olvides de echarle un vistazo a la sección de demos de PS Store.

PS4 | GRATIS | ACCIÓN | SQUARE ENIX | 1 JUGADOR | 2,7 GB | +16 AÑOS



Thief

Disfruta por fin de la demo de uno de los títulos más destacados de la nueva generación. En esta ocasión, Garret tendrá que silenciar a la Guardia del barón, que ha sellado todas las puertas de la Ciudad con el objetivo de controlar el avance de una misteriosa enfermedad conocida como la tenebra. Todo ello, con el más absoluto sigilo.

PS3 | GRATIS | SURVIVAL | MOJANG | 1 JUGADOR | 85 MB



Minecraft

Nunca está de más recordaros las joyas que en forma de demo pululan por la Store. Uno de los grandes exponentes del juego indie de masas es *Minecraft*, donde a base de cubos podremos dar rienda suelta a nuestra imaginación y crear las construcciones más espectaculares y monumentales que se haya visto en nuestra PS3. Y no sólo eso, el modo survival nos retará a abrirnos paso en un mundo lleno de zombies noctámbulos.

PS VITA | GRATIS | SIMULADOR | GIANTS | 63 MB



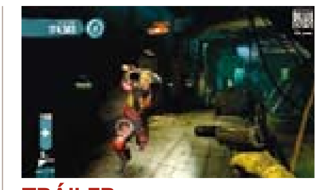
Farming Simulator

Aquí va la demo un juego bastante peculiar: la del simulador de granjero definitivo. Y es que por raro que parezca, el mantenimiento de una granja puede dar mucho de si. Pondremos en marcha un negocio agrario, donde podrás arar y cultivar tus campos, elegir semillas para tus cultivos... Vende tus cosechas e invierte las ganancias en nuevos equipos, como máquinas agrícolas de prestigiosos fabricantes.

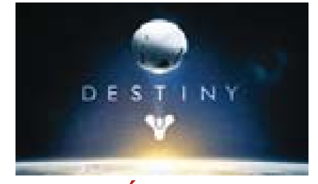
OTROS CONTENIDOS DESTACADOS EN PS STORE



TEMA DINÁMICO. Los fans de *GRID Autosport* ya pueden personalizar el menú de su PS3 con este tema totalmente gratis.



TRÁILER. Como aperitivo de su lanzamiento, disfruta con este tráiler de lo que *Blue Estate* es capaz de ofrecernos en PS4.



TEMA DINÁMICO. *Destiny* también tiene su tema dinámico, para que vaciles a tus amigos sin gastarte un euro.

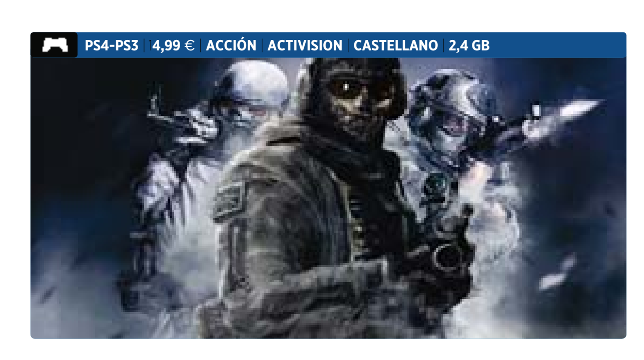
Nuevos complementos

Cada mes seleccionamos las mejores expansiones y complementos para tus juegos favoritos que van apareciendo en PlayStation Store.

CALL OF DUTY GHOST

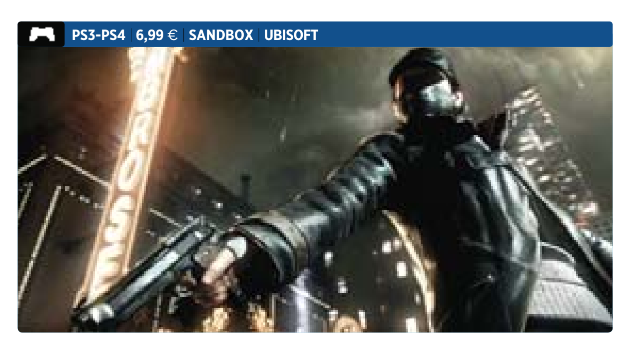
Invasion

PS4-PS3 | 4,99 € | ACCIÓN | ACTIVISION | CASTELLANO | 2,4 GB



Este nuevo DLC, incluye varios mapas, como Departed, de tamaño medio en un pueblo mexicano durante el Día de los Muertos. Pharaoh, otro mapa en una excavación arqueológica de un palacio egipcio. Utiny en una isla del Caribe. Favela, el preferido por los fans, así como un nuevo capítulo, Extinción – Episodio 3: Awakening.

PS3-PS4 | 6,99 € | SANDBOX | UBISOFT



WATCH DOGS

Pack de misiones

Con este DLC, son tres los nuevos packs de misiones. “The Palace”, donde nos infiltraremos en un palacio para robar una gran base de datos. En “Signature Shot” deberemos hacernos con un arma biométrica. Para terminar, en “Breakthrough” tendremos que acabar con todos los directivos que asisten a la reunión del Chicago Club.

WAR THUNDER

Advanced Pack T-34E

PS4 | 24,99 € | SIMULACIÓN | GAIJIN | CASTELLANO | 1 JUGADOR



Gana más puntos de investigación y leones con este nuevo material descargable para el genial *War Thunder*. El pack incluye el carro de combate T-34E con protección de blindaje (nivel II, URSS), 2.000 águilas de oro y un mes de cuenta premium. Del T-34E, se construyeron un total de 46 vehículos y llegaron al frente en 1943, la mayoría se perdieron ese año.

PS4 | 4,99 € | ARCADE | SONY COMPUTER | 1-2 JUGADORES



RESOGUN

Héroes

Este arcade para PS4 recibe su primer gran material extra. Con esta expansión podremos disfrutar de un nuevo editor de naves, que nos permitirá diseñarlas pixel a pixel. También podremos pasarlo en grande con el nuevo modo de multijugador cooperativo local. Para terminar, se han renovado los trofeos con un nuevo Hall of Fame.

PS3 | 29,99 € | CODEMASTERS | SIMULADOR | 1 JUGADOR



GRID AUTOSPORT

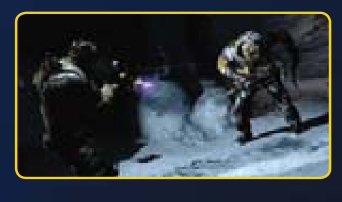
Pase de temporada

Con este pase de temporada disfrutarás de los 8 packs en cuanto estén disponibles, siempre a un precio inferior que al comprar cada pack por separado. Podrás acceder a nuevas rutas, coches, modos de juego y el exclusivo pack Garaje especial, que te permitirá ampliar tu colección de coches online con 5 plazas de parking más.



+ JUEGOS PS3

• Dead Space 3



• Doki Doki Universe

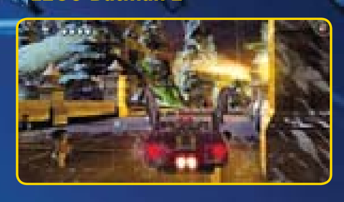
• Vessel



+ JUEGOS PS VITA

• Doki Doki Universe

• LEGO Batman 2



TU COMUNIDAD ONLINE: MULTIJUGADOR, JUEGOS GRATIS, DESCUENTOS, ALMACENAMIENTO EN LA NUBE...

UN MONTÓN DE PLUSES EN TU PS4

PlayStation®Plus

¿Tienes una PS4? Tienes que tener PlayStation Plus, el servicio que te permite formar parte de una inmensa comunidad online y llena tu consola con un montón de contenido exclusivo...

Y es que aunque descargarse juegos gratis con la Colección de juegos mensual ya sería por sí misma una excusa perfecta para suscribirse a PlayStation Plus, el servicio ofrece muchas otras ventajas que van desde formar parte de una comunidad online, a los descuentos o el acceso a contenido exclusivo (como la beta de *Destiny*, sin ir más lejos). Las ventajas de PlayStation Plus sumadas a las enormes opciones sociales de PS4, convierten a la consola en un centro de entretenimiento único que permite disfrutar de un sólido multijugador online, compartir vídeos y pantallazos en redes sociales y, muy pronto, publicar nuestros propios vídeos directamente en YouTube. Estar al tanto de las novedades de nuestros amigos, programar descargas a distancia, guardar nuestras partidas en la nube... Mil y una interacciones que son posibles gracias a las capacidades técnicas de PS4 y que se potencian con la suscripción a PlayStation Plus.

Además, recuerda que la misma suscripción es válida para todas las consolas de Sony que tengas y se hace realmente interesante si además de una PS4 tienes una PS Vita. La portátil es una genial complemento para PS4 (el uso remoto es un gran ejemplo) y también se beneficiará de todas las ventajas de Plus. Por ejemplo, ser miembro de PlayStation Plus te permitirá guardar tu avance en el almacenamiento online, lo que aprovecharás en los juegos cross-save, ya que podrás iniciar una partida en PS4 y continuar la misma partida en PS Vita... Para no liarnos más, ahora os detallamos todas las ventajas y servicios de PlayStation Plus.



Multijugador Online

Para acceder al juego online en PS4 y a su comunidad de usuarios es necesario ser miembro de PlayStation Plus. El juego online en la nueva consola es más estable que en PS3 gracias a la potencia de la máquina y además los juegos son técnicamente superiores, lo que logra que la experiencia sea más completa y gratificante. Por poner sólo un ejemplo, el multijugador de *Battlefield 4* permite 64 jugadores en PS4 frente a los 24 de PS3...
Y eso por no hablar de los juegos multijugador que sólo pueden disfrutarse en PS4, como *Killzone Shadow Fall* y su nuevo cooperativo... Es más, estamos seguros de que con la remesa de frenéticos multijugador que nos esperan este otoño (desde *DriveClub* a *Evolve* o *Assassin's Creed Unity* y su cooperativo), el multijugador se va a convertir en una de las claves de PS4.



Assassin's Creed Unity incluye un multijugador que permite jugar parte de la campaña en cooperativo. Sólo si eres de PS +.



Battlefield Hardline ofrecerá un potentísimo multijugador que sólo los miembros de Plus ya han podido probar.



Destiny ofrecerá un original modo online que ya han podido probar la comunidad de PlayStation Plus.



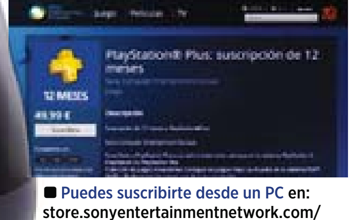
DriveClub nos permitirá crear clubes con otros corredores para conseguir ventajas extra. Pero sólo si eres Plus.



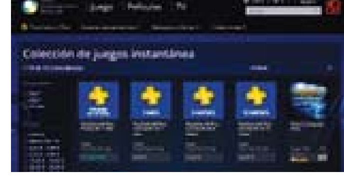
Evolve permitirá a los miembros de PS Plus convertirse en cazador o presa, gracias a su potente multijugador.

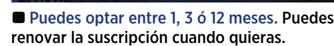
Cómo suscribirse a PlayStation Plus

Si te acabas de comprar una PS4, la primera vez que inicies sesión en PSN se te ofrecerá una prueba gratuita de 14 días. Si aceptas, el sistema te pedirá los datos de tu tarjeta de crédito y se activará en tu cuenta la opción de renovación automática, que podrás cancelar cuando quieras.
Si ya has estado suscrito a PlayStation Plus en algún momento, no se te ofrecerá esta prueba gratuita y tendrás que suscribirte de nuevo. Para ello basta con que accedas a PS Store desde tu PS4, desde PlayStation App o desde un ordenador y hagas la compra como si se trata de cualquier otro contenido: podrás pagar con los fondos de tu monedero, con tarjeta de crédito, PayPal o con una PSN Card que hayas comprado en un tienda física. Tras introducir los datos de tu tarjeta de crédito se activará la renovación automática. Puedes desactivarla en Funciones > Ajustes PSN > Información de cuenta > Monedero
Los precios del servicio son de 49,99 euros por 12 meses, 14,99 por 3 meses y 6,99 euros por un mes.

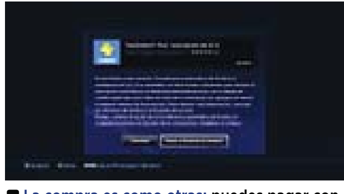


Puedes suscribirte desde un PC en: store.sonyentertainmentnetwork.com/





Puedes optar entre 1, 3 ó 12 meses. Puedes renovar la suscripción cuando quieras.



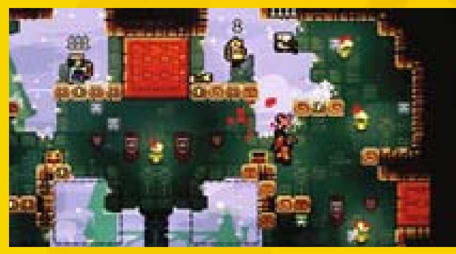
La compra es como otras: puedes pagar con PayPal, tarjeta de crédito, tarjeta prepago...

Colección de juegos mensual

Estar suscrito a PlayStation Plus te da derecho a disfrutar de juegos gratis, en una colección que se va actualizando mes a mes: salen algunos juegos y entran otros nuevos. Siempre hay dos juegos para PS4, además de 5 para PS3 y otros 5 para PS Vita. Si tienes las tres consolas, tienes juegos más que de sobra para un mes...
Una de las ventajas de estar suscrito es que aunque algún juego desaparezca de esta colección mensual, si tú te lo descargaste seguirás teniéndolo disponible mientras dure tu suscripción, incluso si lo borras del disco duro. Eso sí, recuerda que al caducar tu suscripción los juegos dejarán de estar disponibles.
Desde que PS4 se puso a la venta, los miembros de PlayStation Plus han podido bajarse totalmente gratis 11 juegos completos de todo tipo, desde el espectacular *Resogun* al original *Outlast* o el clásico *Strider*, remasterizado en HD. Aquí tienes algunos ejemplos:



■ *Strider HD* es la puesta al día de este clásico de Capcom, un juego de acción 2D difícil, trepidante y espectacular.



■ *Tower Fall Ascension* basa parte de su atractivo en su estética y mecánicas retro: genial en compañía.



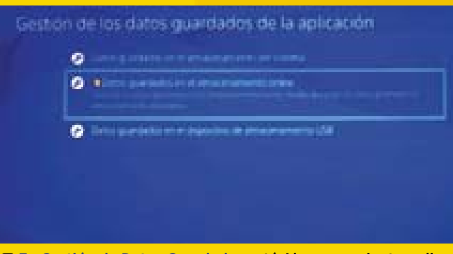
■ *Trine 2: Complete Story* es una gran oportunidad de disfrutar de una genial aventura que mezcla puzzles y plataformas.



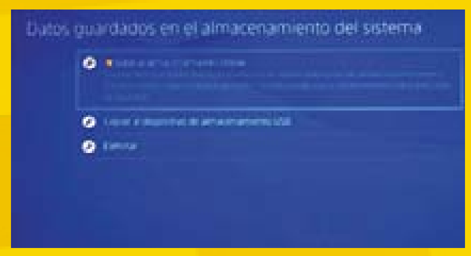
■ *PixelJunk Shooter Ultimate* un mata-mata tan espectacular como largo y divertido que además es cross-buy con PS Vita.

Almacenamiento en la nube

Los miembros de PlayStation Plus disponemos de 1 GB de almacenamiento online por cada consola PlayStation que tengamos. Este Giga por consola está destinado a almacenar nuestras partidas de manera segura para que estén a salvo de cualquier percance que pudiéramos tener, desde un problema de disco duro a la corrupción de datos. Además, tener nuestras partidas en la nube nos permite continuar una partida en casa de un amigo y compartir avances entre PS Vita y PS4 en el caso de juegos con Cross-Save. Es decir, podríamos empezar una partida a *Fez* en PS4, subir nuestros avances a la nube (tan sencillo como seleccionar la opción adecuada) y continuar la misma partida en PS Vita. Y luego, al revés, claro. Si tenemos las tres consolas PlayStation tendremos un total de 3 GB de almacenamiento, que os aseguramos que dan para muuuuchas partidas...



■ En Gestión de Datos Guardados está Almacenamiento online, desde donde podrás subir o bajar partidas de la nube.



■ Al seleccionar Datos del Sistema aparecerá la opción de subir las partidas del disco duro al almacenamiento online.



■ Si pulsas en Almacenamiento online podrás pasar las partidas de la nube a tu PS4 o eliminarlas.

Una cuenta PS+ para todos los usuarios de la misma PS4

Como ya sabrás, puede haber varios usuarios en la misma PS4, cada uno con su cuenta PSN, sus trofeos, sus juegos, sus amigos... Pues bien, si activas una suscripción a PlayStation Plus en una PS4 configurada como principal, todos los usuarios de esa consola podrán disfrutar de juego online, sin necesidad de que el miembro de PS+ inicie sesión. Y si vas a casa de un amigo e inicias sesión con tu cuenta, podrás jugar online en esa consola, aunque al no ser la PS4 principal, tu amigo no podrá acceder al modo online con su cuenta.

Y otras ventajas en PS3 y PS Vita

Si además de PS4 tienes PS3 o PS Vita a todas estas ventajas debes sumar otras. Por ejemplo, sólo los miembros de PlayStation Plus pueden activar en su PS3 y PS Vita las actualizaciones automáticas, un servicio que viene "de serie" en PS4. Aquí va todo detallado:



ACTUALIZACIONES AUTOMÁTICAS

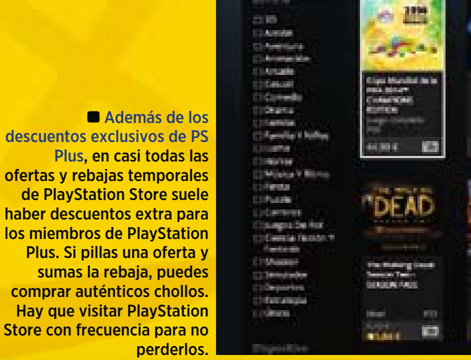
El infierno que es ir a jugar y encontrarse con que la consola debe actualizarse, puede paliarse gracias a esta opción, que nos permite decirle a PS3 a qué hora se puede encender para conectarse a PSN y dedicarse a actualizar consola y juegos.

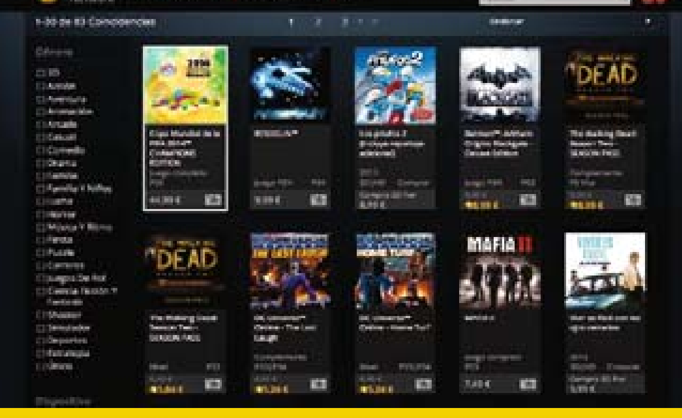
Descuentos Exclusivos

Si con los juegos de la colección mensual no tienes suficientes, los miembros de PlayStation Plus tenemos la posibilidad de comprar juegos con descuento (y disfrutar de descuentos extras en las ofertas de PlayStation Store). Es interesante que estéis pendientes y tengáis en cuenta tanto ofertas puntuales como los descuentos mensuales, ya que se pueden comprar auténticos chollos, por tiempo limitado.
Al contrario de lo que ocurre con los juegos gratis de la colección mensual, los juegos que compremos con descuento serán siempre nuestros aunque cancelemos nuestra suscripción a PlayStation Plus. Y si los borramos del disco duro, podremos volver a descargarlos sin ningún coste adicional.



■ Todos los meses hay descuentos exclusivos para miembros de PlayStation Plus. Una de las ventajas de estos descuentos es que si dejas de ser miembro de PS+ los juegos siguen siendo tuyos. Por supuesto, hay descuentos para juegos de PS4, PS3 y PS Vita.



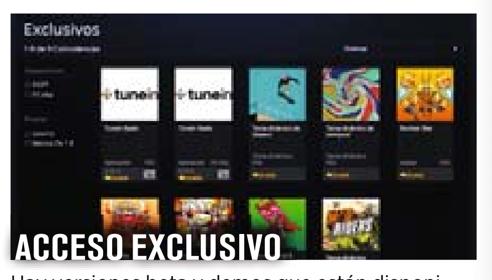


■ Además de los descuentos exclusivos de PS Plus, en casi todas las ofertas y rebajas temporales de PlayStation Store suele haber descuentos extra para los miembros de PlayStation Plus. Si pillas una oferta y sumas la rebaja, puedes comprar auténticos chollos. Hay que visitar PlayStation Store con frecuencia para no perderlos.



PRUEBA DE JUEGOS

Esta opción nos permite descargar juegos completos a PS3 para probarlos durante un tiempo. Si nos gusta podemos comprarlo y se mantendrán los avances y trofeos que hayamos podido conseguir. El tiempo de prueba depende de cada juego.



ACCESO EXCLUSIVO

Hay versiones beta y demos que están disponibles anticipadamente para usuarios de PlayStation Plus e incluso contenidos que sólo son accesibles a suscriptores del servicio, incluyendo aplicaciones, minis, temas, avatares...

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Pierdo los juegos gratis al dejar de ser miembro de PlayStation Plus?
Sí. Los juegos que descargas totalmente gratis dejan de funcionar cuando te des de baja del servicio, aunque estén en el disco duro de la consola.

¿Pierdo los avatares o tema gratuitos al dejar de ser miembro de PS Plus?
No, este tipo de contenido seguirá siendo tuyo cuando expire tu suscripción.

¿Si dejo de ser miembro pierdo los juegos comprados con descuento?
No. Cualquier contenido que hayas comprado con descuento Plus seguirá siendo tuyo aunque no renueves tu suscripción.

Si borro juegos de la Colección mensual ¿los pierdo definitivamente?
No, mientras seas miembro de PlayStation Plus podrás volver a descargar cualquier juego gratuito que hayas descargado antes, aunque ya no figure en la Colección mensual. Para ello, ve a tu historial de descargas.

Si dejo de ser suscriptor una temporada y me vuelvo a suscribir, ¿pierdo los juegos anteriores?
Aunque no es lo normal es posible que sí ocurra, ya que el sistema entiende en algunos casos que es una nueva suscripción. Suele pasar cuando la primera suscripción, la que no renovaste, era de promoción o regalo.

Me han regalado un PSN Card de 3 meses de suscripción a PS Plus y aún me quedan 2 meses de suscripción. Si canjeo ahora los 3 meses, ¿pierdo los 2 que me quedaban o se acumulan?
Tranquilo, que se acumulan. Fíjate en la fecha de caducidad de tu suscripción y verás que se suma el tiempo tras canjear la tarjeta de prepago.

Tengo dos códigos promocionales de 90 días de suscripción. Al ir a canjear el segundo que me dice que no es válido...
Los códigos promocionales no pueden acumularse, sólo es válido uno por cada cuenta PSN.

Tengo PS4 y Vita, ¿por qué no puedo descargar los juegos de PS3 y los usuarios de PS3 si que pueden descargar los de PS Vita?
Descargar a PS4 o PS Vita los juegos de PS3 no sirve de nada, ya que no son compatibles: ni podrías jugar con ellos ni hacer nada de nada. Sin embargo, sí es útil descargar al disco duro de PS3 los juegos de PS Vita, ya que puedes transferirlos a PS Vita, aunque no jugarlos en PS3.



LOS MEJORES **JUEGOS INDIE** PARA CONSOLAS SONY

LOS JUEGOS INDIE TOMAN EL MANDO

La época en la que los juegos triple A copaban las portadas de las revistas y ocupaban las conferencias enteras del E3 ha acabado. Los juegos indie han irrumpido definitivamente en nuestras consolas y han venido para quedarse.

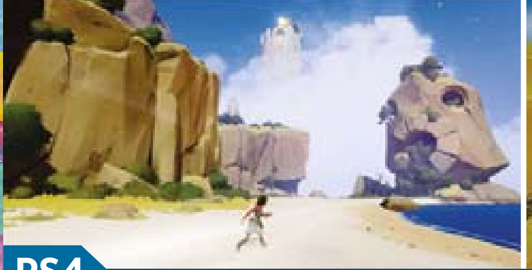
Un juego indie no es más que un videojuego realizado por un pequeño estudio sin contar con el apoyo financiero de una gran compañía distribuidora. Desde que el videojuego es videojuego, han existido los proyectos indie. Durante los años 80 fueron bastante comunes, como bien saben los que vivieron la edad de oro del software español. Un pequeño grupo de amigos con buenas ideas era capaz de cumplir su sueño creando un juego para Spectrum. El paso a las 3D encareció muchísimo los desarrollos, por lo que la escena indie perdió mucha fuerza, incapaz de igualar los presupuestos de las grandes compañías. Los estudios independientes se mantuvieron en un segundo (o tercer) plano hasta la llegada de la distribución digital, el modelo que lo cambió todo. Hasta ese momento no quedaba más remedio que aceptar las condiciones de las grandes distribuidoras de juegos en formato físico para poder llevar a cabo tus proyectos. En la práctica, esto se transformó en un "ataque de los clones". Las compañías no estaban dispuestas a arriesgar su dinero en juegos que no podían asegurar ventas por culpa de sus "estrambóticas" propuestas, así que la innovación dejó paso a la repetición de fórmulas probadamente vendibles. Internet, con su poder transformador, también trajo el micromecenazgo (con Kickstarter a la cabeza), eliminando otra de las grandes fuerzas de las distribuidoras: el dinero. El auge de las plataformas de distribución digital, la irrupción del micromecenazgo y la necesidad de crear juegos con presupuestos más modestos para salir vivos de la crisis son los grandes responsables del fenómeno indie. Aunque no podemos olvidarnos del máximo culpable: el talento de esos pequeños estudios. Sin la existencia de *Machinarium, World of Goo, Journey, Minecraft, Gone Home, Limbo, Fez, Super Meat Boy* o *Braid* (por citar algunos) no habría una escena indie como la actual. Este tipo de joyitas demuestran que los usuarios quieren juegos buenos, bonitos y, a ser posible, baratos. Los juegos con grandes presupuestos siguen siendo un filón, y esperemos que lo sean por mucho tiempo, ya que todos queremos ver gráficos imposibles y proyectos faraónicos a lo *GTA V*. Pero también queremos propuestas distintas, arriesgadas e innovadoras. Y eso, hoy por hoy, lo encontramos a puñados en la escena indie. Por eso han dejado de ser algo minoritario para convertirse en uno de los motores de venta en la industria. Sólo hay que ver el espacio que han ocupado estos proyectos en el pasado E3. Incluso las compañías de hardware se pelean por conseguir títulos indie exclusivos como lo hacen con las grandes superproducciones. Desde luego, si la calidad de los juegos sigue a la altura de lo que podéis ver en este reportaje, seguro que la "moda" indie no será pasajera.

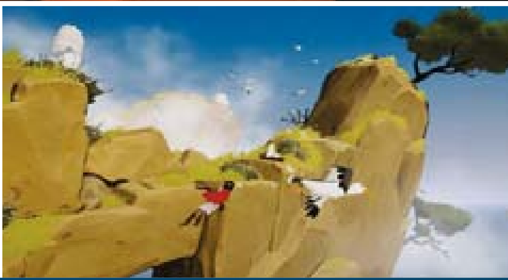
TEQUILA WORKS
AVENTURA
FECHA SIN CONFIRMAR

RIME



Rime es una de las promesas de la escena indie. Tiene tan buena pinta que no dudamos de su éxito.





PS4

El primer juego español de PS4

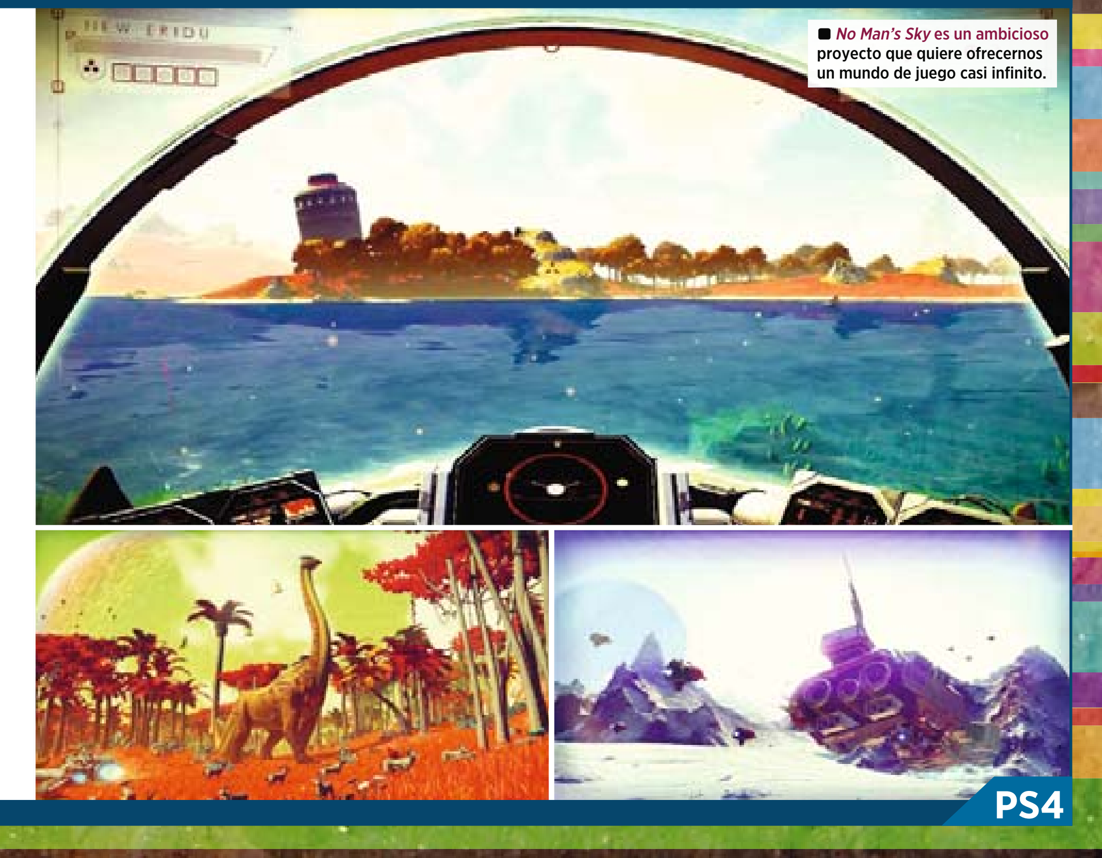
Nos enamoramos de él cuando lo vimos por primera vez en la Gamescom 2013. Desde entonces nuestro idilio no ha hecho más que afianzarse con cada nueva información que Tequila Works nos ha ido ofreciendo.
Su estética, a medio camino entre *ICO* y *Wind Waker,* tiene parte de la culpa, pero la mayor responsabilidad la tiene su atractiva propuesta jugable.
Un bello mundo abierto, inspirado en islas mediterráneas como Capri o Ibiza, que exploraremos para descubrir sus secretos. Tendrá momentos de plataformas y acción, aunque los puzzles también tendrán gran protagonismo y nos obligarán a jugar con la luz o el paso del tiempo para resolverlos. Por si fuera poco, en la música está colaborando Akira Yamaoka, el compositor de *Silent Hill* o *No More Heroes*. ¿Será el nuevo "art game" de PS4?

NO MAN'S SKY

HELLO GAMES
AVENTURA
FECHA SIN CONFIRMAR

Los juegos indie se hacen "mayores"

El mejor ejemplo de que los juegos indie no solo pueden rivalizar con los grandes del sector sino que incluso llegan a levantar más expectación que ellos.
El universo de juego será directamente eso, el Universo. Creado aleatoriamente, el escenario será casi infinito. Podremos explorar cualquier planeta o estrella pilotando nuestra nave e incluso libraremos batallas espaciales.
Una vez que pongamos el pie en uno de los planetas podremos explorarlo con libertad en busca de nuevas formas de vida y secretos ancestrales. Luego, podremos compartir nuestros descubrimientos con el resto de la comunidad... o no. Nuestro objetivo será mejorar nuestra nave, nuestro traje... para poder viajar al centro de la Galaxia y descubrir lo que allí nos aguarda. Aunque ése solo será uno de los muchos viajes posibles.

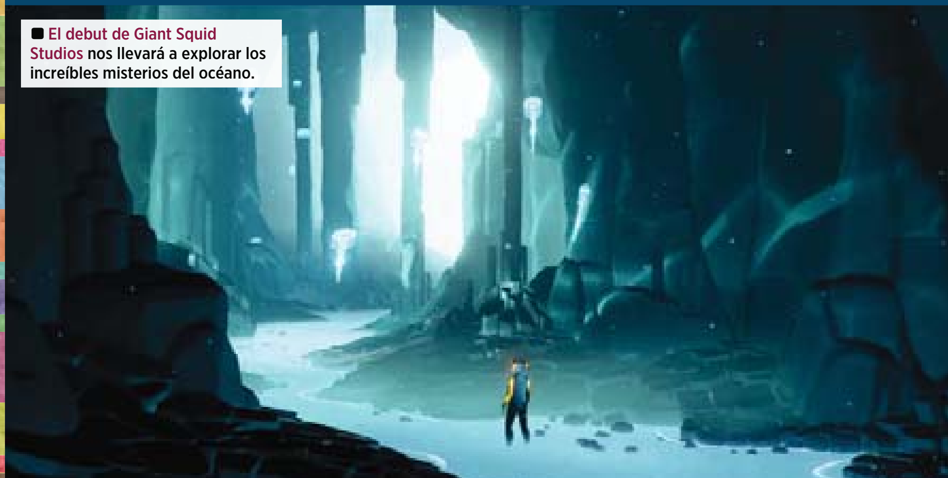


No Man's Sky es un ambicioso proyecto que quiere ofrecernos un mundo de juego casi infinito.

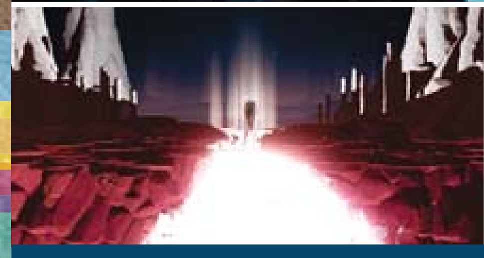
PS4

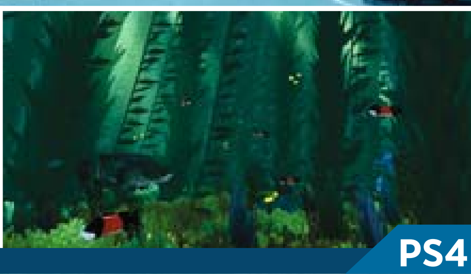
GIANT SQUID
AVENTURA
2016

ABZÛ



El debut de Giant Squid Studios nos llevará a explorar los increíbles misterios del océano.





Un océano de sorpresas

El director artístico de *Flower* y *Journey*, Matt Nava, ha decidido crear su propia compañía para dar vida a *Abzû*, uno de los juegos más atractivos de la conferencia de Sony en el E3. El nombre surge de la unión de las palabras sumerias Ab (océano) y Zu (conocimiento). Será un juego de desarrollo 2D, aunque el mundo de juego estará en preciosas 3D. Nuestro cometido será explorar el océano, descubriendo los grandes misterios de esa zona casi inexplorada de nuestro planeta. Seguirá el estilo narrativo de *Journey*, con ausencia total de diálogos y textos en pantalla. Además, nos obligará a interactuar con todo tipo de criaturas submarinas, sin necesidad de matarlas o despellejarlas, como han afirmado sus creadores. También nos confirmaron que no será un simulador de buceo con medidores de presión ni tanques de oxígeno sino una aventura de exploración con elementos mágicos. Si es sólo la mitad de genial que sus anteriores juegos, todavía será genial.

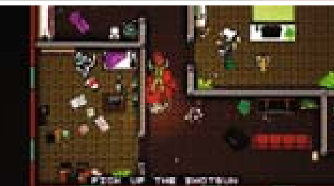
PS4

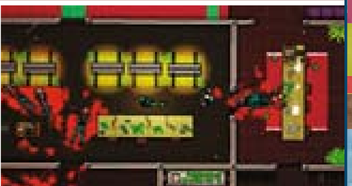
HOTLINE MIAMI 2

DENNATON
ACCIÓN
VERANO



Ambientado antes y después del juego original, *Hotline Miami 2* llegará este mismo verano.





El baile de máscaras más macabro

Los suecos de Dennaton quieren poner punto y final a su serie más exitosa, *Hotline Miami*, con una continuación aún más brutal. Entre las principales novedades tendremos un nuevo nivel de dificultad aún más loco o el hecho de que cada personaje tendrá habilidades únicas, gracias a las nuevas máscaras (cebra, oso, cisne y tigre), que nos permitirán rodar para esquivar balas, usar un arma en cada mano o controlar a dos personajes a la vez, por ejemplo. Tampoco nos podemos olvidar del editor de niveles, con el que podremos crear nuestras propias matanzas y compartirlas.

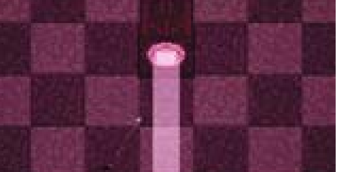
PS4-PS3-VITA

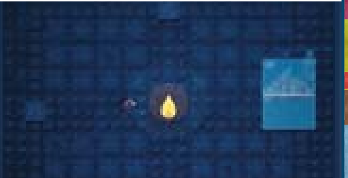
TITAN SOULS

ACID NERVE
AVENTURA
2015



24 titanes esperan a que les demos muerte en esta original aventura. Promete ser dificilísimo.





Souls of the Colossus estilo retro

Decir que un juego está a medio camino entre el planteamiento de *Shadow of the Colossus* y la dificultad de *Dark Souls* es, sin duda, un reclamo, pero también una gran responsabilidad.
Nos enfrentamos a 24 titanes, los únicos enemigos del juego. Con un solo golpe de nuestros rivales estaremos muertos así que os podéis hacer a la idea de su dificultad. No hay subidas de nivel ni mejoras de personaje, así que nuestras habilidades iniciales, rodar y disparar la única flecha de nuestro arco (que luego podemos recuperar) es todo lo que podremos hacer para sobrevivir.

PS4-VITA

HEART MACHINE
ROL
2015

HYPER LIGHT DRIFTER



■ *Hyper Light Drifter* no solo se parece a un juego clásico, puede que se convierta en uno.

Uno de los grandes éxitos de Kickstarter

Un ejemplo más de la importancia de Kickstarter en el panorama indie. Su campaña en la web de micromecenazgo, que pedía 27.000$, superó los 645.000$. Será un juego de rol de acción, que podremos jugar con un amigo en modo cooperativo y que estará muy influenciado por las mecánicas jugables de *Diablo* y de *A Link to the Past* y por el estilo artístico y argumental de *Nausicaä* (la mítica peli del estudio Ghibli). Nuestro héroe se dedicará a recolectar artefactos y tecnología antigua que pueda servir a los pocos supervivientes que quedan en su devastado mundo. Es un auténtico homenaje a los grandes juegos de SNES, aunque haciendo uso de la tecnología y las mecánicas de juego modernas.

PS4-VITA

ROAD NOT TAKEN

SPRY FOX
PUZZLE
5 DE AGOSTO



■ *Road Not Taken* está basado en un poema de Robert Frost, pero tranquilos, que no va de leer.

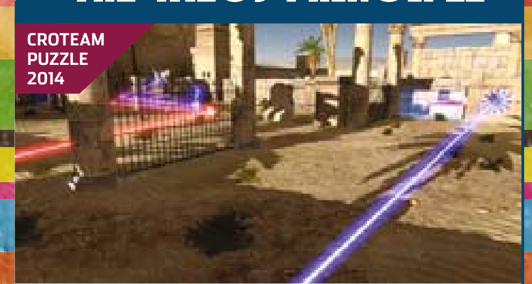
Más allá de una bonita dirección de arte

Inspirado por un poema de Robert Frost que recapacita sobre las decisiones que tomamos en la vida y cómo nos afectan llega este original juego de Spry Fox. Tiene un diseño artístico super cuqui y todo eso, pero *Road Not Taken* se asienta sobre otros dos grandes pilares.
Uno es su original propuesta de puzzles. Nos movemos en un escenario dividido en casillas y podemos realizar unos pocos movimientos para encontrar la salida y tratar de salvar a algunos niños perdidos por el camino, aunque pueda costarnos la vida. El segundo pilar es su apuesta por la IA. Los escenarios, puzzles y animales que los pueblan se generan aleatoriamente, así como el comportamiento de las criaturas.

PS4-VITA

THE TALOS PRINCIPLE

CROTEAM
PUZZLE
2014



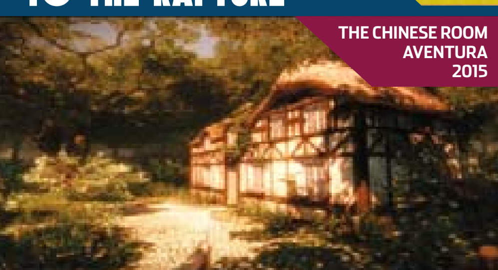
La filosofía del puzzle

Una aventura de puzzles en primera persona creado por los artífices de *Serious Sam y* que mezcla elementos de *Portal* y *The Witness.* Nosotros interpretaremos a un robot que resolverá decenas de puzzles con un desarrollo abierto y una trama con tintes filosóficos.

PS4

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

THE CHINESE ROOM
AVENTURA
2015



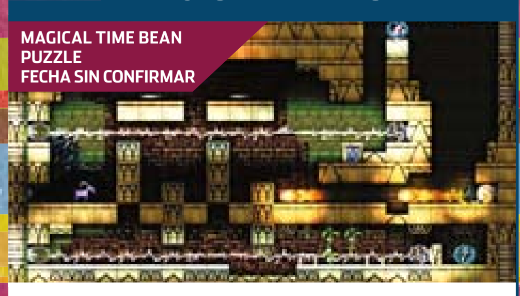
El apocalipsis va a llegar

En línea con su anterior creación, *Dear Esther*, esta nueva aventura también tendrá un alto componente narrativo y misterioso.
Todo lo que podremos hacer será interactuar con objetos y hablar con gente y, aún así, nos parece que será una verdadera joya.

PS4

ESCAPE GOAT 2

MAGICAL TIME BEAN
PUZZLE
FECHA SIN CONFIRMAR



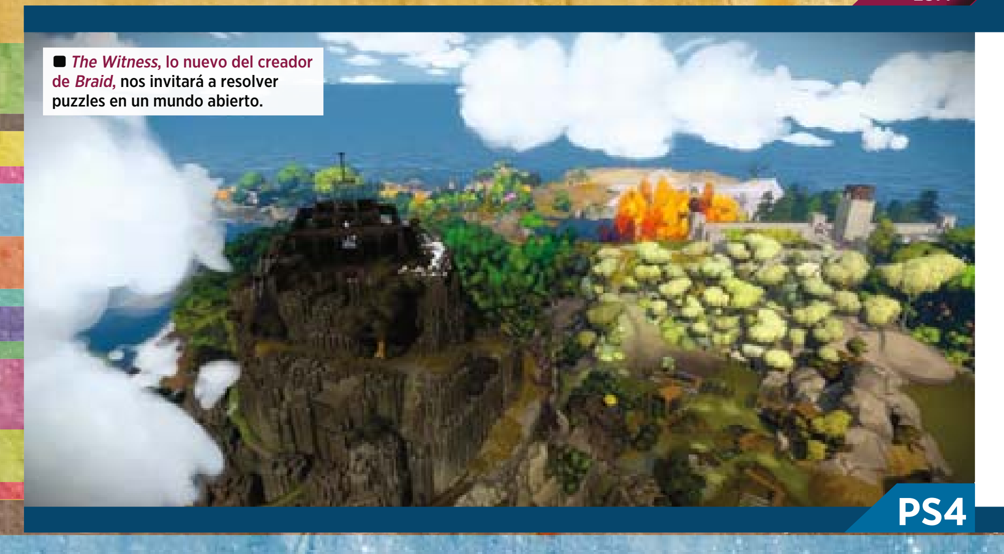
La cabra tira al puzzle

Una mezcla de puzzles y plataformas en la que debemos mover bloques y saltar para encontrar la salida de cada nivel. Nos ayudará un ratón que enviaremos por lugares estrechos. Su estética, donde todo está creado con bloques, pide a gritos un editor de niveles.

PS4

THEKLA
PUZZLE
2014

THE WITNESS



■ *The Witness*, lo nuevo del creador de *Braid*, nos invitará a resolver puzzles en un mundo abierto.

Testigos del talento

Jonathan Blow, el creador del excelentísimo *Braid*, tiene una nueva locura entre manos. El desarrollo plataformero 2D da paso, en esta ocasión, a la exploración de un mundo abierto en primera persona. Una isla repleta de puzzles en los que debemos trazar con el stick derecho el recorrido a seguir en un laberinto. Al principio es tan sencillo como eso, pero la cosa se irá poniendo más difícil (y conociendo a Blow lo hará mucho más) al obligarnos a cumplir nuevas reglas, como pasar por determinadas zonas del laberinto por narices. Todo esto sin un triste tutorial que nos explique qué pasa en esa maldita isla.

PS4

BROFORCE

FREE LIVES
ACCIÓN
FECHA SIN CONFIRMAR

El juego de los patriotas

Con una mecánica de juego run n' gun y un marcado tono ochentero llega *Broforce*. Siguiendo la estela de películas como "Rambo" y otros éxitos del cine Reagan nos pondremos en la destructiva piel de auténticas máquinas de matar que homenajean a los clásicos de aquella década, como Terminator, Mr. T o Robocop, por ejemplo. Los escenarios son completamente destructibles, tiene cooperativo para hasta 4 jugadores (online y en casita) y hasta un editor de niveles.
Hordas de malvados terroristas están deseosos de recibir su ración de libertad al estilo yanqui: en forma de misiles, balas,...

■ Un grupo de brutales fuerzas especiales deben traer la paz al mundo. ¿Cómo? Con la guerra.

PS4-VITA

RAIN GAMES
PUZZLE
FECHA SIN CONFIRMAR

TESLAGRAD



■ El magnetismo es el protagonista de *Teslagrad*. Gracias a esta fuerza podemos superar los puzzles.

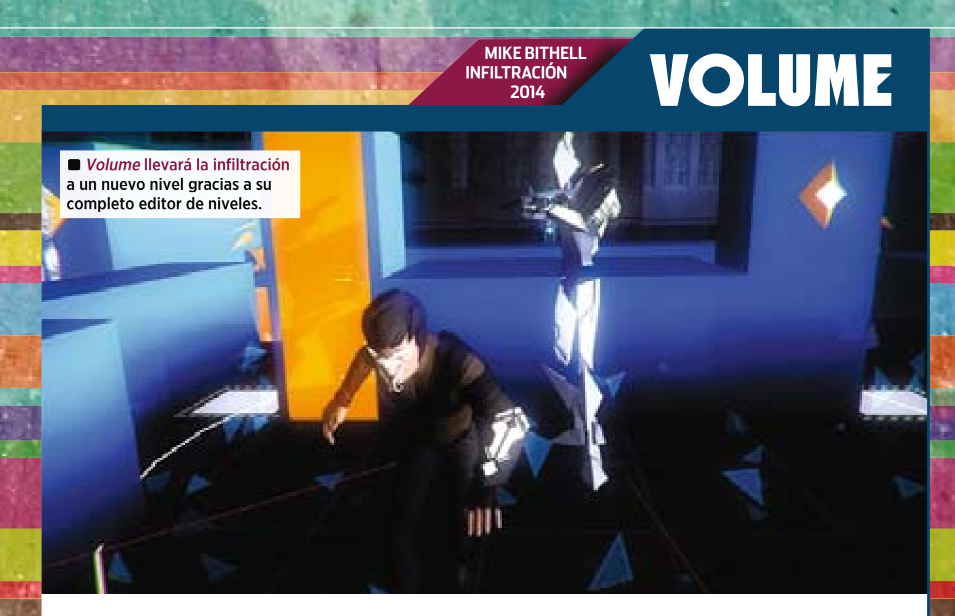
El magnetismo ilustrado

Inspirado en los increíbles hallazgos científicos de Nikola Tesla, interpretamos a un jovencito que va a parar a la Torre de Tesla, en donde adquiere habilidades que le permitirán manipular el magnetismo para resolver montones de puzzles.
Las plataformas tienen detalles que nos recuerdan a *Super Magnetic Neo* de Dreamcast (pulsando un botón para cambiar de polo negativo a positivo y así repeler o adherirnos a determinadas superficies).
En los puzzles también usamos el magnetismo y hasta un escueto teletransporte. Todo ello con una estética de dibujos animados "viejunos" que nos encandila.

PS4-VITA

VOLUME

MIKE BITHELL
INFILTRACIÓN
2014



Volume llevará la infiltración a un nuevo nivel gracias a su completo editor de niveles.

El heredero indie de *Metal Gear Solid*

El creador del alabado *Thomas Was Alone* vuelve con una propuesta completamente distinta, una aventura de infiltración que recuerda (en lo jugable y en lo visual) a las VR Missions de *Metal Gear*. Nuestro héroe recorrerá más de 100 pequeños niveles en los que deberá robar todos los objetos del escenario y salir del mismo sin ser visto por los soldados que los patrullan. No podremos matar a los enemigos, así que el sigilo será una obligación. La verdadera gracia estará en el protagonismo del sonido para evitar dar las alertas y, sobre todo, en su editor de niveles, que nos permitirá crear nuestros propios escenarios para compartirlos con la comunidad. ¡Tiembla Kojima, te van a salir un buen número de competidores!

PS4-VITA

NOT A HERO

ROLL 7
ACCIÓN
2015



Not a Hero será un shooter 2D con coberturas en el que los tiros y la sangre serán los "protas".

Una peli de Tarantino con estética píxel

Siguiendo la estela salvaje y ultraviolenta de *Hotline Miami*, *Not a Hero* nos invitará a limpiar de criminales y gente de mal vivir los cinco distritos de una ciudad. Nuestros "no héroes" tampoco serán monjitas de la caridad. Cada uno contará con habilidades y armamento propio. Uno irá con una katana, otro con una escopeta y otro con una clásica pistola, por ejemplo. Eso sí, todos serán unos asesinos sanguinarios. El desarrollo, un shooter 2D con coberturas, será frenético, cambiando de cobertura deslizándonos como un verdadero "no héroe" de acción. Los niveles estarán llenos de desafíos secundarios para que tengamos que rejugarlos al desbloquear ciertas mejoras, como en el clásico *Metroid*.

PS4-VITA

SHADOW WARRIOR

FLYING WILD HOG
SHOOTER
2014

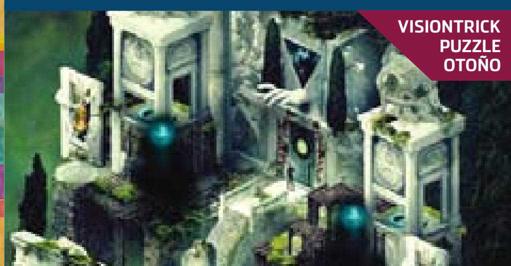
Los clásicos nunca mueren

El reboot del clásico de 1997 de 3D Realms (padres de *Duke Nukem*) ofrecerá gore y espadazos a ritmo de hits ochenteros.
La katana será el arma principal aunque también habrá tiros y hasta magia en este shooter macarra en primera persona.

PS4

PAVILION

VISIONTRICK
PUZZLE
OTOÑO



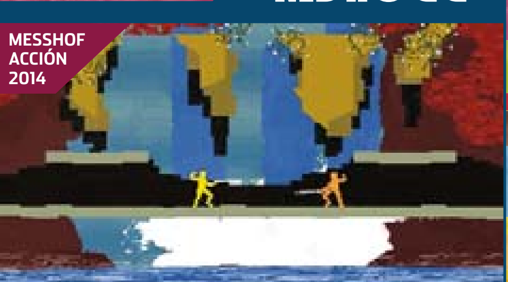
Puzzles en cuarta persona

En cuarta persona porque no controlamos al personaje, sino que interactuamos con elementos del escenario que le hacen avanzar. Otro indie que se apunta a la moda narrativa de no mostrar textos ni diálogos y no ofrecer ninguna clase de tutorial o explicación.

PS4

NIDHOGG

MESSHOF
ACCIÓN
2014



En guardia, bellaco

Con un estilo artístico, y sobre todo de animación, que nos recuerda al *Prince of Persia* original, nos enfrentamos en combates de esgrima a nuestros amigos (online y offline). Amigos que pronto se convertirán en nuestros mejores enemigos. Pique asegurado.

PS4

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

A la sombra de gigantes

Me gustaría saber qué opináis de *Two Worlds* o *Arcania* para PS3. ¿Serían buenas compras para los que nos gusta el rol?

@ Kike Tomas

Ambos son ejemplos de RPG de acción, pero no se les puede considerar títulos de primera línea. Años después de aparecer en Xbox 360 y PC, el port de *Arcania* a PS3 fue muy pobre, y no te recomendamos que lo compres. *Two Worlds II* nos parece aceptable si ya has jugado *Skyrim* y *Oblivion* y buscas algo parecido.



Hay muy buenos juegos de rol de acción en PS3, desde *Skyrim* a *Mass Effect, Fallout...*

Descargas y espacio en disco

Tengo el disco duro de 320 GB de mi PS3 lleno y el de mi PS4 a medias. ¿Puedo borrar los juegos de Plus y aunque hayan expirado volver a descargarlos?

@ Carlos Velásquez

Puedes borrarlos y mientras mantengas la suscripción a PS Plus podrás descargarlos cuando lo necesites. Lo mismo se aplica a cualquier otro juego que compres en el Store, salvo que en ese caso podrás descargarlos aunque tu suscripción haya caducado, incluso aunque en su día los comprases usando un descuento de miembro de PS Plus.



Wolfenstein The New Order es una experiencia para un jugador y no necesita multijugador para ser mejor.

Quien mucho abarca, poco...

¿Cómo puede ser que *Wolfenstein The New Order* no tenga multijugador online? No sé qué les hubiera costado ponerlo.

@ Rafa García

Aunque muchos de los elementos que se usen en los modos multijugador sean comunes con el modo de un solo jugador, el desarrollar un multijugador de calidad es complicado, supone muchos recursos y termina limitando la experiencia individual. Si te fijas, los mejores modos multijugador están en juegos con un modo individual "escaso". También suele ocurrir que cuanto mejor es el modo individual, más simple es el multijugador. Es cuestión de elegir: o hacer todo a medias o hacer sólo una cosa y hacerla bien. Bethesda decidió hacer un *Wolfenstein* en el que lo importante fuera la aventura y meter un multijugador al uso no hubiera aportada nada extra a la experiencia. A lo mejor tampoco hubiera molestado y puede que le hubieras dedicado un par de tardes, pero no sería lo mismo que un multijugador pensado como centro del juego. Con mucha frecuencia añadir modo multijugador es una apuesta que no compensa, ya que los jugadores tienden a ignorarlo o abandonarlo rápidamente. ¿Cuánta gente jugó al multijugador de *Tomb Raider, Dead Space 2, BioShock 2* o *GoW Ascension*?

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Pero... ¿cuándo empieza la next-gen?

Todos los juegos molones de PS4 han sido retrasados para el año que viene. ¿Es esto la next-gen? ¿Cuándo empezará de verdad?

@ David Sierra

Sabemos que la potencia de PS4 es muy superior a la de PS3, pero esa diferencia también implica mayor trabajo, más costes, más tiempo... Y al ser un hardware nuevo, también planeta nuevos problemas. Las desarrolladoras están descubriendo esto a las bravas y probablemente sea la razón por la que los juegos más ambiciosos, más "next-gen", se están retrasando. Tampoco te creas que es nuevo, siempre ha pasado lo mismo, aunque quizá en este caso llame más la atención porque tampoco está habiendo muchos juegos de transición, de esos que están disponibles en ambas consolas. La sensación es que hay poco juegos de PS4 y oír que títulos con tanto potencial como *The Order 1886, The Witcher 3* o *The Division* se retrasan crea cierto desasosiego. No nos queda otra que tener paciencia y esperar. Seguro que merece la pena.



Assassin's Creed Unity es uno de los juegos que sí jugaremos en PS4 esta Navidad, aunque otros bombazos se hayan retrasado a 2015.



Sólo se ha visto un tráiler de *Uncharted 4*. Es imposible saber si será tan buen como promete.



¿Cuál es el próximo juego de PS4 que más te apetece probar?



Coches, coches, coches

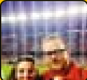
Roberto Carlos M P



"*Project Cars*, pero a la de ya. PS4 necesita un simulador de conducción con urgencia. A todo esto, los volantes de PS3 deben ser compatibles con PS4, si no..."

A ver qué hace Konami

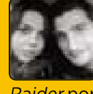
Luis Mariano Jiménez Martín



"Tengo mucha curiosidad de ver cómo afronta Konami el reto de volver a colocar como referente a la saga *PES*. Es inadmisible el producto del pasado año."

Nuevos clásicos

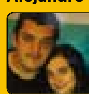
Román Rodríguez Arriazu



Alien Isolation y *Rise of the Tomb Raider*, porque llevo esperando mucho tiempo un Alien en condiciones y *Tomb Raider* porque me encanta esta heroína."

Rol del bueno

Alejandro Mantilla Reyes



"*The Witcher 3*, los usuarios de Sony estamos necesitados de un buen juego de rol. Y tampoco estaría mal probar algo distinto como *Evolve* o *The División*."

Espíritu comiquero

Dani Alonso Birras

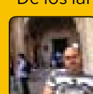


"Mi espíritu comiquero se adueña del de gamer, así que diré que *Batman Arkham Knight*. Es increíblemente grande la Gotham que he visto en el vídeo y lo del Batmóvil y el sistema de combate mejorado me acabó de conquistar."

Aventurero

Ignacio Moya Viveros

"De los lanzamientos de este año, me



quedo con *Assassin's Creed Unity*, en de los presentados en general, *Uncharted 4*, que será gráficamente un bombazo."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué pensáis del servicio de juego en la nube PS Now?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Saldrá un *Resident Evil* para PS4?

@ Jorge Fernando González

Contamos con ello, pero Capcom aún no ha dicho absolutamente nada. Se supone que quieren experimentar con *Deep Dawn* y aplicar esa experiencia a un *Resident Evil* next-gen.

¿El *Strider HD* que ha salido en PSN incluye *Strider 1 y 2* clásicos?

@ Carlos Oliveros

No, el descargable de Double Helix no incluye los títulos clásicos de recreativa. El primero puedes encontrarlo en Capcom *Classics Collection: Remixed* (PSP) o *Capcom Classics Collection vol.1* de PS2.

¿Para cuándo los episodios 4 y 5 de *The Walking Dead* y el 5 de *The Wolf Among Us*?

@ Antonio Pérez

El capítulo 4 de *TWD* y el 5 de *TWAU* se anunciaron para el tercer cuarto de este año, y el 5 de *TWD* debería salir a finales de año.

¿Cuando sale *Kingdom Hearts 3*?

@ Julián Sánchez

En el E3 del año pasado se confirmó que estaba en desarrollo para PS4. Como este año aún no hemos visto nada del juego, suponemos que va para largo.

Promesas que sólo son eso

¿Qué juego promete más, *Far Cry 4, Uncharted 4* o *Assassin's Creed Unity*?

@ Agus Gervá

Los tres juegos son muy prometedores, pero hay que reconocer que mientras de *ACU* y *FC4* ya tenemos fecha de lanzamiento y hemos tenido ocasión de verlos e incluso probarlos, de *Uncharted 4* a día de hoy no tenemos ni idea de cómo se verá el juego. Si el trailer es representativo de los gráficos del juego este será sencillamente espectacular. Si los tres cumplen con esas promesas, los tres serán grandes juegos y tan distintos entre sí que merecerá la pena jugarse los tres.

Funciones desaparecidas

¿Cómo una consola como PS4, que se supone que es tan potente, no tiene funciones básicas como reproductor de música, fotos, personalización de fondo, gestión de contenidos de PS vita...? Me parece un gravísimo error de Sony.

@ Josep

No es cuestión de la potencia de la consola. Ha sido una elección de Sony, aunque es probable que en futuras actualizaciones se añada el software para introducir algunas de estas funciones que echas de menos, aunque lo de la personalización nos parece más difícil.

Juegos muy móviles

¿Los juegos de PS Mobile puedes jugarlos en PS Vita o es para transferirlos a un móvil Xperia?

@ Rotemaus

Los juegos de PS Mobile pueden jugarse tanto en PS Vita como en cualquier dispositivo Playstation Certified, que incluye muchos modelos de la gama Xperia de Sony y también aparatos de otros fabricantes. En www.playstation.com/psm/certified.html puedes consultar una lista.

Final Fantasy en online

¿Va a sacar Square Enix algo de *Final Fantasy XIV*?

@ Luis Javier Roldán

FF XIV: A Realm Reborn ya está a la venta en PS3 (19,99€) y PS4 (34,99€) para que puedas empezar a jugarlo, aunque preferimos avisarte que transcurridos los primeros 30 días el juego requiere el pago de una suscripción mensual de 10,99€ ya que se trata de un juego totalmente online, y no está traducido al castellano.

Final Fantasy XIV ya está a la venta en PS3 y PS4.



Me gustaría saber si se lanzará una edición GOTY de *Batman Arkham Origins*.

@ Matilde Alcántara

Amazon Alemania lo ha listado, dando como fecha de lanzamiento 21 de agosto y señalando un precio de 39,95 euros. En el momento de escribir esto, no había aún confirmación oficial, pero es bastante probable que así sea.

¿Se sabe algo de un nuevo *Silent Hill*?

@ Esteban Cano

Nada, por desgracia. El último juego aparecido es *Book of Memories* de PS Vita, un RPG de acción que nada tenía que ver con el estilo de la saga. Sería una lástima que no hubiese más títulos.

¿Dónde puedo descargar las miniguías de números anteriores?

@ Castro

Comprando la edición digital de la revista en cualquiera de los quioscos digitales. En algunos quioscos digitales se descargan aparte del número, aunque por supuesto, incluidos en el precio. También las puedes descargar de PlayManía Guías & Trucos, comprándolas independientemente de la revista. O comprando el número atrasado, en papel. Puedes informarte en: http://store.axelspringer.es/

¿Hay volantes compatibles con PS4?

@ Antonio Pedraza

Pues sí, está el T80 de Thrustmaster. La cuestión es que no funciona con ningún juego de coches actual de PS4 y sólo le podrás sacar partido cuando salgan *DriveClub, The Crew*... Eso sí, funciona con PS3.

¿Sacarán *The Order 1886* para PS3?

@ Martín Beleña

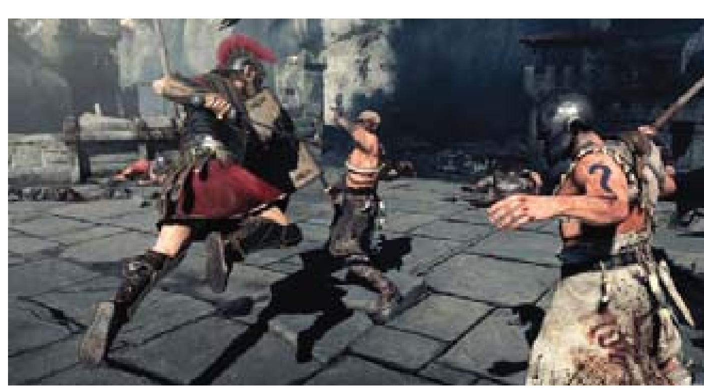
No. El juego se está desarrollando pensando únicamente en PS4 y en su potencial. Si intentarán hacer una versión para PS3 sería un juego bastante diferente...

Exclusividades inquebrantables

¿Creéis que existe alguna posibilidad de que saquen *Ryse son of Rome* para PS4?

@ Fran

El desarrollador es Crytek, que sí ha lanzado juegos como la trilogía *Crysis* en PS3, pero este título se creó por encargo directo de Microsoft para Xbox One, lo que hace muy improbable que lleguemos a verlo en PS4, aunque pasen años.



Ryse: Son of Rome es un juego exclusivo de Microsoft. Aunque lo desarrolló Crytek lo hizo por encargo de Microsoft por lo que es muy improbable que veamos este juego en PS4.

Recorrer los Siete Reinos

¿Habrá algún juego de juego de tronos en PS3 o PS4 de rol al estilo *The Elder Scrolls*?

@ Xavi Ferasiete

En 2012 se lanzó un juego de rol para PS3 desarrollado por Cyanide Studios. El juego mezclaba elementos de las novelas y la serie de TV y no causó una gran impresión, especialmente por su sencillote apartado técnico y un desarrollo un poco lento, aunque la ambientación en general era buena. La historia estaba protagonizada por un miembro de la Guardia de la Noche y un Sacerdote Rojo. Está a la venta en el Store por 19,99€, y por 5 euros más hay un DLC que amplía la historia, además de un pack de armas y otro de skins. Si te gusta la historia te tendrá entretenido.

Geralt no es adivino

¿Creéis que *The Witcher 3* será el mejor RPG del año?

@ Gabriel Orenés

Tratándose del primer RPG que es exclusivo de la nueva generación, contamos con que 2015 sea su año, aunque no descartamos que *Dragon Age Inquisition* o *Shadow of Mordor*, que salen a finales de 2014, tengan algo que decir al respecto. Y eso sin contar con otros juegos de rol que pudieran salir en 2015. Quédate con la idea de que tiene pinta de ser rompedor.



The Witcher 3 es uno de los juegos más prometedores para PS4 de cara a 2015.

Ampliando la tarjeta

Tengo una PS Vita con una tarjeta de 32 GB que se me ha quedado pequeña y quiero cambiarla por otra de 64 GB. ¿Existe alguna manera de crear una copia de seguridad completa?

@ Esther Lancha

Sí, usando el gestor de contenido de tu PS Vita y una PS3 o un PC con el programa Asistente del gestor de contenido, puedes hacer una copia completa del contenido de tu tarjeta, cambiarla por la de 64 GB y restaurar el contenido de la copia. Salvo el orden de los iconos y carpetas en el interfaz, todo debería estar igual. También puedes configurar tu tarjeta nueva con la misma cuenta PSN y usar las dos tarjetas. Eso sí, antes de cambiar de tarjeta debes apagar por completo la consola. Cambias la tarjeta y la vuelves a encender.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Diferentes características

¿Es verdad que la pantalla de la nueva PS Vita Slim es peor que la de la antigua?

@ Javi Ariza

La pantalla de PS Vita siempre ha sido uno de los motivos de elogio más claros de la portátil, al usar tecnología OLED los colores son muy vivos, pero también es el elemento que más energía consume y uno de los más caros de producir. Para el nuevo modelo 2000 Sony decidió usar una pantalla LCD, que consume menos y es más económica de fabricar, pero que no ha despertado tanto entusiasmo aunque sigue viéndose francamente bien. A cambio tienes consola más fina y ligera, menos propensa a las marcas de dedos y a la que la batería le dura cosa de una hora más.

Buscando gafas 3D

¿Sabéis dónde me puedo informar de gafas compatibles con el Playstation 3D Display de Sony?

@ Oliver Rivero

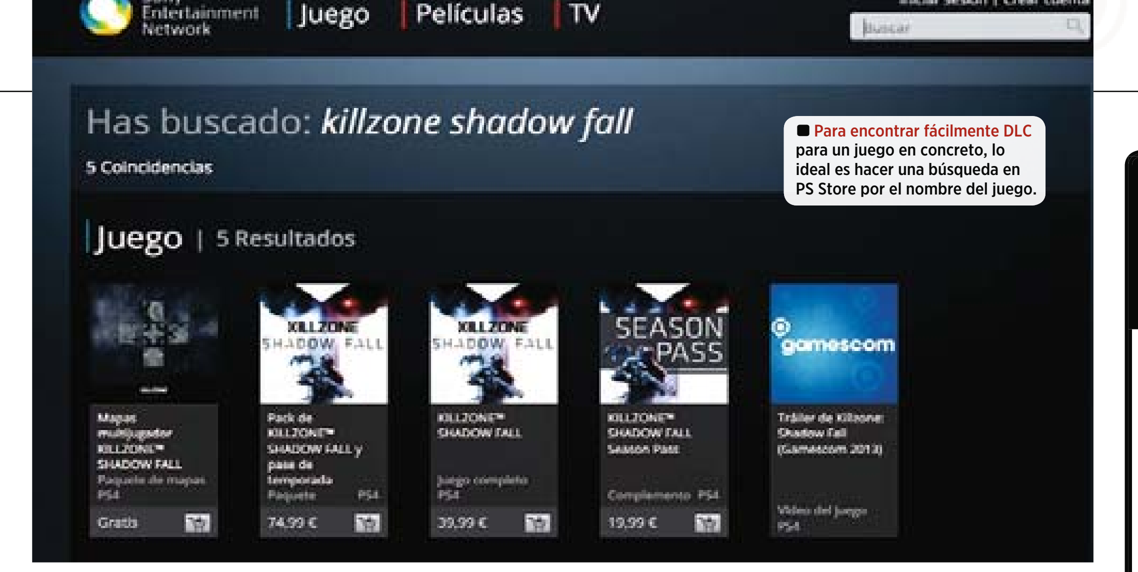
La gafas del excelente aunque bastante caro monitor 3D de 24" de Sony usan Active Shutter, que es una tecnología 3D para gafas activas que también usan otros modelos de este fabricante. Son gafas activas, su parpadeo se controla por infrarrojos desde el monitor, lo que hace que el efecto 3D sea más perfecto que con una TV 3D y gafas pasivas, pero las hace bastante caras. En tiendas online las hemos encontrado por unos 30€ cada una

Retocando el interfaz

Los temas que descargo no funcionan: hay un fondo de pantalla negro o la imagen es demasiado grande y se ve solo a medias. ¿Qué puedo hacer para ver bien los temas?

@ Carlos Mordillo

Si el tema se ha aplicado incorrectamente, en Ajustes/Ajustes de Tema/Tema puedes volver a aplicarlo, o intentar usar los temas Clásico u Original y luego volver a aplicar el tema que no está funcionando. Desde ahí también puedes eliminar un tema por si se ha dañado o se descargó mal, y puedes volver a descargarlo desde el historial de descargas. Asegúrate de tener configurada la resolución de pantalla correcta, lo que para la mayoría de las televisiones planas significa 720p o 1080p.



■ Para encontrar fácilmente DLC para un juego en concreto, lo ideal es hacer una búsqueda en PS Store por el nombre del juego.

Más kilómetros para un juego

¿Cuál es la forma más rápida para ver si alguno de mis juegos tiene algún DLC disponible?

@ Borja Andrades

Lo más fácil es acceder a PS Store, ya sea en alguna de tus consolas, desde un ordenador o un dispositivo móvil, y hacer una búsqueda por el título del juego. Aparecerá todo el contenido relacionado con el juego y, si es mucho, puedes filtrar sólo por Complementos. Muchos juegos también suelen tener un apartado llamado Contenido Descargable o DLC en su menú principal.

Exprimiendo los días

Aún me quedan 15 días de mi suscripción actual a PS Plus pero ya tengo un código de un año comprado. Si lo canjeo hoy ¿esos 15 días que me quedan se pierden o se sumarían a la nueva suscripción?

@ Esther Lancha

Puedes canjear el código cuando quieras, el año de suscripción del nuevo código no empezará a correr hasta que se hayan agotado los 15 días de suscripción actual que te quedan.

Destino bajo suscripción

He ido a reservar *Destiny* y el dependiente me ha dicho que para jugarlo hay que pagar una cuota mensual. Me he quedado un tanto sorprendido y no he hecho la reserva. ¿Es cierto?

@ Marcos Quillas

Destiny no requiere suscripción mensual, solo tendrás que pagar el juego para poder disfrutarlo. Quizá el vendedor se refería a que es necesario tener una suscripción de PS Plus activa para poder jugar online en PS4, pero eligió un modo un poco raro de explicártelo, ya que esto pasa con cualquier juego online de PS4 y no solo con *Destiny*.



■ Para jugar a *Destiny* NO hay que pagar ningún tipo de suscripción mensual.

» PREG CORTA RESPUES BREVES

¿Cuándo saldrá *GTA V* para PS4?

@ Óscar Álvarez

Está anunciado para este otoño. Está claro que a Rockstar no le da miedo competir con *Destiny, Call of Duty: Advanced Warfare, Assassin's Creed Unity o Far Cry 4*.

¿Sabéis si piensan lanzar una edición GOTY de *Aliens: Colonial Marines*?

@ Richard Coburn

No se ha anunciado, pero no descartamos que acabe apareciendo. Pese a las críticas que tuvo, una precio ajustado podría ayudar a que muchos se animasen a probarlo. Y además, el DLC es interesante.

¿Saldrá algún juego de estrategia por turnos o en tiempo real en PS4?

@ Roberto Martín

No hay mucho en el horizonte. El juego de estrategia en tiempo real ambientado en el espacio *Final Horizon* se anunció para este año, pero aún no lo hemos visto. Tampoco sabemos mucho de *Tropico 5*, la primera incursión en una consola de Sony de esta saga de estrategia y gestión, anunciada para septiembre.



El club del suscriptor de Axel Springer

ESTE MES EN OZIO, REGALAMOS:

Este mes, **OZIO**, el club del suscriptor de Axel Springer, sortea entre todos sus socios estos productos. Si eres socio y quieres conseguir estos regalos, entra en nuestra web -**ozio.axelspringer.es**- y apúntate. Y si quieres formar parte de nuestro Club, solo tienes que suscribirte a la revista.
Tienes todas las ofertas de suscripción y toda la información sobre OZIO en

Entra en nuestro club **ozio.axelspringer.es** y consigue fantásticos regalos

¡CONSIGUE ESTOS REGALOS!



■ 3 MAGIX Video deluxe 2014. No hace falta ser un profesional para transformar cualquier grabación en una auténtica película. Su modo de guión gráfico es muy intuitivo. ¡Ideal para principiantes! Valorado en 46,95€ (cada uno)



■ Tablet i-Joy Kandy 7". Con pantalla de 7", altavoces incorporados, panel multitáctil de 5 puntos, sistema operativo Android 4.1.1 y 4 GB de memoria interna, es una tableta práctica y fácil de usar. Valorada en 69€



■ Tableta gráfica EasyPen i405X (Genius). Incluye un estilete con acceso directo a 28 funciones programables de la tableta. Una ventaja de peso para trabajar, escribir y dibujar en tu ordenador. Valorado en 29,90€

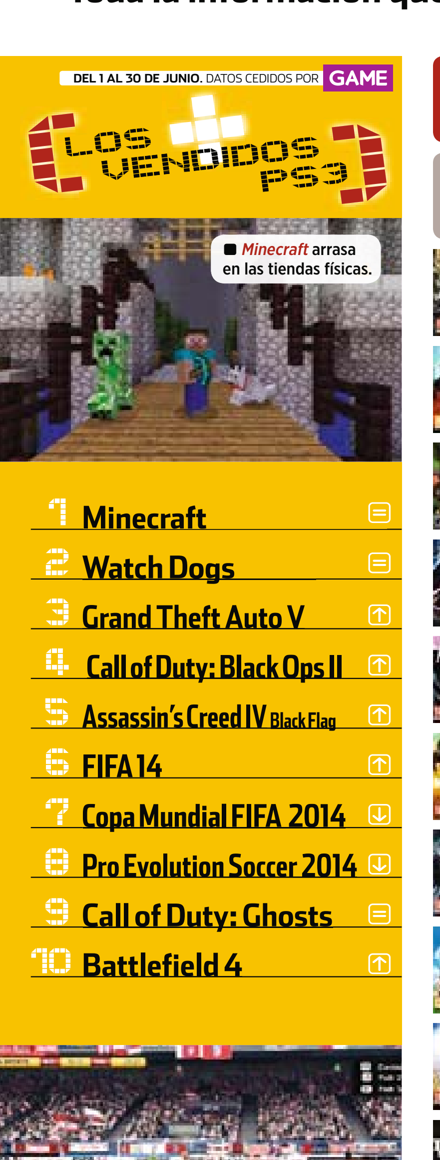
Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.



DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS3

Minecraft arrasa en las tiendas físicas.

1. Minecraft
2. Watch Dogs
3. Grand Theft Auto V
4. Call of Duty: Black Ops II
5. Assassin's Creed IV Black Flag
6. FIFA 14
7. Copa Mundial FIFA 2014
8. Pro Evolution Soccer 2014
9. Call of Duty: Ghosts
10. Battlefield 4

FIFA 14, y en general el fútbol, han tenido un buen mes.



PS3

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA **86**

DMC DEVIL MAY CRY ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA **90**

DRAGON'S CROWN
» ATLUS » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata. NOTA **92**

DYNASTY WARRIORS GUNDAM REBORN ¡Nuevo!
» TECMO KOEI » 44,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Multitudinarias peleas, muy fieles al anime, pero la mecánica es simplona y demasiado repetitiva. NOTA **65**

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple. NOTA **84**

MAX PAYNE 3 ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA **96**

METAL GEAR RISING REVENGEANCE ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA **85**

ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aventura de acción con toques muy roleros dirigida a los fans de "One Piece". Casi parece un OVA del anime. NOTA **80**

SNIPER ELITE III ¡Nuevo!
» 505 GAMES » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Si te adaptas a su pausado ritmo, es un juego divertido, duradero y que se desmarca de otros "shooters" bélicos. NOTA **79**

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. NOTA **87**

YAIBA NINJA GAIDEN Z
» TECMO KOEI » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un *Ninja Gaiden* a la altura: acción frenética, buen sistema de combate y dificultad alta. Y con estética cel-shaded. NOTA **80**



ROL

ATELIER RORONA PLUS: THE ALCHEMIST OF ARLAND ¡Nuevo!
» TECMO KOEI » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un RPG japonés que disfrutarán los seguidores del género que no tengan la anterior versión y sí paciencia. NOTA **70**

DARK SOULS II
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida. NOTA **92**

FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Dos de las últimas joyas clásica de la saga (para PS2), ahora en HD. Más de 200 horas del mejor rol japonés. NOTA **88**

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA **93**

SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un capítulo de "South Park" de varias horas de duración y con la forma de un gran RPG y con el humor de la serie. NOTA **90**

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA **98**

LUCHA

INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE ED.
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La versión con todo el DLC de este espectacular juego de lucha con héroes de DC en combates a lo *Mortal Kombat*. NOTA **93**

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ALL STAR BATTLE
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Muy espectacular y fiel al manga, pero como juego de lucha, los hay mejores. Para fans de la obra original. NOTA **82**

STREET FIGHTER X TEKKEN ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**

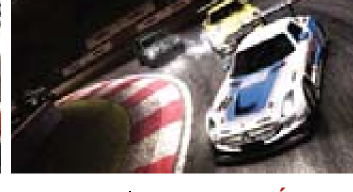
ULTRA STREET FIGHTER IV
» CAPCOM » 29,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
La versión definitiva del juego de lucha que revitalizó el género es la más completa. Pero si tienes las anteriores... NOTA **88**

Play ¡El juego del mes!

3 razones para tener ...

GRID Autosport



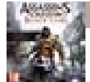


1. DENOMINACIÓN DE ORIGEN. La compañía responsable es Codemasters, una de las grandes del género, como ha demostrado con sagas de la talla de *Dirt* y *Fórmula 1*.

2. VARIEDAD. En total hay cinco disciplinas, que cubren gran parte del espectro del motor: turismos, monoplazas, tuning, carreras de resistencia y carreras urbanas.

3. CONDUCCIÓN NOCTURNA. En las carreras de resistencia hay que conducir a la luz de faros y focos, una de las cosas más especiales del mundo de la velocidad.

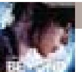
AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará. NOTA 89



BATMAN ARKHAM ORIGINS ¡Precio especial!
» WARNER » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo. NOTA 92



BEYOND: DOS ALMAS ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91



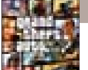
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95



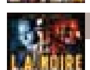
DISHONORED GOTY ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94



GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA 90

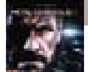


GTA V
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA 98



L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA 92

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un aperitivo de *The Phantom Pain* que se disfruta... las dos horas que dura. Es rejugable, pero aún así, caro. NOTA 77



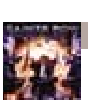
MURDERED SOUL SUSPECT
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Investigar nuestro propio asesinato es una original propuesta. Lástima que sea corto y le falte profundidad. NOTA 78



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98



RESIDENT EVIL 6 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92



SAINTS ROW IV ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA 90

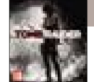
THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95



THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA 90



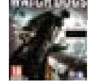
THIEF
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un estupenda aventura que nos convierte en un ladrón maestro del sigilo. La única pega: gráficamente justito. NOTA 85

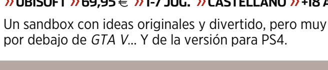


TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA 93



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96





WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox con ideas originales y divertido, pero muy por debajo de *GTA V*... Y de la versión para PS4. NOTA 74

DEPORTIVOS



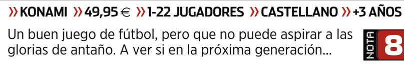
COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Como juego de fútbol basado en el Mundial es excelente. Pero no deja de ser una "expansión" a precio de novedad. NOTA 81



FIFA 14
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores. NOTA 94



NBA 2K14
» 2K SPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos. NOTA 94



PRO EVOLUTION SOCCER 2014
» KONAMI » 49,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación... NOTA 83

SPORTS CHAMPIONS 2 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Seis deportes para disfrutar con Move, especialmente en compañía. Divertido, aunque un poco corto. NOTA 81



PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1. **Dual Shock 3** — SONY — 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable, aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones.

2. **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC — 29,95 €
3. **Pro Circuit Controller** — MADCATZ — 99,95 €
4. **Gamepad Bluetooth Ruber** — WOXTER — 29,95 €
5. **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH — 29,95 €

VOLANTES

1. **Logitech G27** — LOGITECH — 299,99 €

Un volante de gama alta, de gran calidad y múltiples opciones. Para muy fans.



2. **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER — 499,90 €
3. **Speedracer Evolution** — ARDISTEL — 59,95 €
4. **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER — 124,95 €
5. **Ferrari Racing Wheel** — THRUSTMASTER — 59,95 €

HEADSETS

1. **Ear Force XP Seven** — TURTLE BEACH — 279,90 €

Son los cascos más utilizados por los "gamers" profesionales... Por algo será. Calidad superior en todos los aspectos... y eso se paga.



2. **Tritton Kunai Wireless** (N) — MADCATZ — 99,95 €
3. **Turtle Beach PX51** — TURTLE BEACH — 249,90 €
4. **Tritton Kama Stereo** (N) — MADCATZ — 29,95 €
5. **Thrustmaster Y-300P** — THRUSTMASTER — 79,95 €

Los 4 mejores juegos bélicos...



1 Valiant Hearts

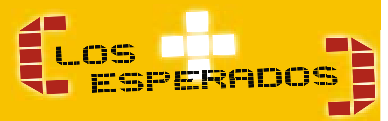
Valiant Hearts es una aventura en clave de puzzles y sigilo que nos narra una emotiva historia de amor y supervivencia, ambientada en la Primera Guerra Mundial, a través de los ojos de cinco personajes que no son precisamente "héroes de guerra". Está disponible en el Store para PS4 y PS3.



2 Sniper Elite III

Esta serie de Rebellion nos pone en la piel de un francotirador de élite cuyos balazos a distancia serán claves para decantar la Segunda Guerra Mundial del bando aliado. Ofrece un desarrollo pausado y en los niveles de dificultad más realistas resulta bastante exigente. Un enfoque... distinto.

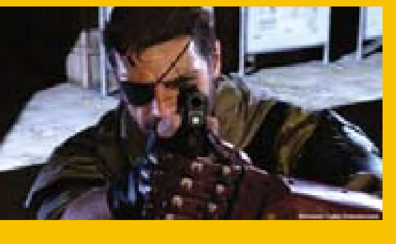
PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 MGSV: The Phantom Pain

» PS4 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

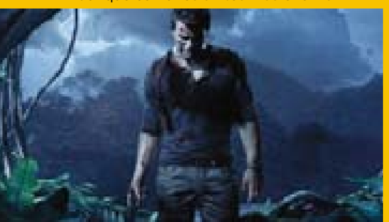
Pese a filtrarse antes del E3, el trailer de *The Phantom Pain* nos dejó anonadados. Por su culpa, no podemos dejar de tararear el tema "Nuclear" de Mike Oldfield...



2 Uncharted 4: A Thief's End

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 2015

Aunque esperábamos ver más detalles del juego, siempre es bueno confirmar que Nathan Drake vuelve a la acción... aunque con unos añitos más encima.



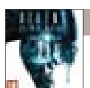
3 Assassin's Creed Unity

» PS4 » UBISOFT » AVENTURA DE ACCIÓN » 28 OCTUBRE

Y otro que tiene pintaza es *AC Unity*. Y más desde que nos hemos enterado de que tendrá cooperativo para cuatro. De lo mejor que nos espera este otoño...



SHOOT'EM UP

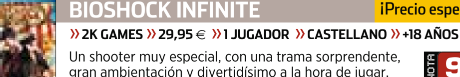


ALIENS COLONIAL MARINES
» SEGA » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA **75**

BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aunque la campaña ha mejorado, lo mejor de este shooter bélico es su multijugador, pensado para jugar en equipo. NOTA **89**



BIOSHOCK INFINITE — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA **95**

BORDERLANDS 2 GOTY
» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA **94**

CALL OF DUTY GHOSTS
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter bélico con espectacular puesta en escena y divertido desarrollo y multijugador. Pero no aporta nada. NOTA **87**

CRYSIS 3 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA **89**

FAR CRY EXCURSIÓN SALVAJE
» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una recopilación que incluye *Far Cry HD, Far Cry 2, Far Cry 3* y la expansión *Blood Dragon*. Ríos de diversión. NOTA **91**

KILLZONE 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

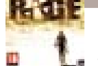
Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA **91**

METRO LAST LIGHT — ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... NOTA **82**

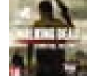
PORTAL 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA **91**



RAGE — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

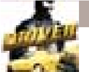
Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA **91**



THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

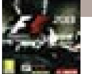
Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tiene fallos técnicos. NOTA **68**

VELOCIDAD



DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA **90**



F1 2013
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos... NOTA **90**



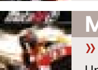
GRAN TURISMO 6
» SONY » 69,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA **91**



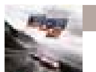
GRID AUTOSPORT — ¡Nuevo!
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de velocidad que recicla elementos de anteriores *GRiD* y es largo, divertido y con un gran control. NOTA **88**



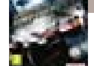
MOTOGP 14 — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego, a la altura del mundial de motociclismo. Soluciona los problemas del año pasado. NOTA **83**



NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 69,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular y vibrante arcade de carreras en el que podremos ser tanto pilotos ilegales como policías. NOTA **88**



RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA **84**



WRC 4
» MILESTONE » 39,95 € » 2-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de rallies notable, aunque su flojo apartado gráfico le resta puntos. Aún así, los fans lo van a disfrutar. NOTA **76**

VARIOS



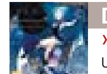
BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un online muy mejorado. NOTA **90**



CATHERINE — ¡Precio especial!
» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA **86**



DECEPTION IV BLOOD TIES
» TECMO » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego, entre la acción y la estrategia, con gráficos muy normalitos, pero un divertido desarrollo. NOTA **79**

que no son "shooters" subjetivos



3

IL-2 Sturmovik

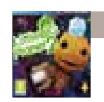
Este simulador de combate aéreo es el más realista que ha pasado por PS3, aunque en las consolas de Sony hemos visto muchos más ejemplos: *War Thunder* (éste también con tanques), *Heroes over Europe, Birds of Steel, Secret Weapons over Normandy, Heroes of the Pacific*...



4

R.U.S.E

Y lo mismo ocurre con la estrategia. Hemos elegido este notable título editado por Ubisoft para PS3 en 2010, pero hay unos cuantos más en las consolas de Sony: *Legends of War: Patton's Campaign, Hidden & Dangerous, History: Legends of War*, el legendario (y español) *Commandos 2* de Pyro...

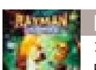


LITTLEBIGPLANET 2 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. NOTA 95

JUST DANCE 2014
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3. NOTA 78



PUPPETEER
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto. NOTA 84



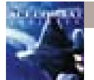
RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos. NOTA 91



SONIC GENERATIONS ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. NOTA 86

X-COM ENEMY WITHIN
» 2K GAMES » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado" con muchos añadidos que hacen que parezca distinto. NOTA 88

PS STORE



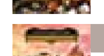
ACE COMBAT INFINITY
» BANDAI NAMCO » GRATIS » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Combates aéreos vistosos y muy entretenidos gracias a la variedad de los retos en este F2P con micropagos. NOTA 79

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral, arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS
» STARBREEZE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Exploración y puzzles en una aventura en la que manejamos a dos personajes a la vez. Lástima que sea corto. NOTA 75



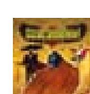
DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89



DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85



FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente. NOTA 84

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90

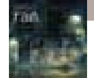
LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende. NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89

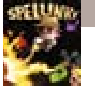


MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA 85

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosa. NOTA 90



RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA 78



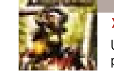
SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75



THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85



THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82



TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90

VALIANT HEARTS ¡Nuevo!
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **World Soccer Winning Eleven 2014** — PS3/PSP | KONAMI | DEPORTIVO

El Mundial pega fuerte en Japón y por eso el último *Winning Eleven* se mantiene en lo más alto. Y sube *FIFA 14*...

2. **The Legend of Heroes: Ao no Kiseki Evolution** (N) — PS VITA | NIHON/FALCOM | ROL
3. **One Piece: Unlimited World Red** (N) — PS3/PS VITA | BANDAI/NAMCO | ACCIÓN
4. **Thief** (N) — PS3/PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN
5. **FIFA 14** — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EE.UU.

1. **Watch Dogs** — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

Con su gorra y su gabardina, el vigilante de Chicago ha conquistado a los jugones de esa urbe y del resto de EE.UU.

2. **EA Sports UFC** (N) — PS4 | EA SPORTS | LUCHA
3. **Minecraft** — PS3 | MOJANG | SANDBOX
4. **Call of Duty: Ghosts** — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER
5. **MLB 14: The Show** — PS4 | SONY | DEPORTIVO

EUROPA



1. **Watch Dogs** — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



Otro mes en el que la lista de ventas europea es similar a la americana. Va a ser verdad esto de la globalización...

2. **EA Sports UFC** (N) — PS4 | EA SPORTS | LUCHA
3. **Minecraft** — PS3 | MOJANG | SANDBOX
4. **FIFA 14** — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014** — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4

Watch Dogs se mantiene arriba.

1. Watch Dogs (=)
2. EA Sports UFC (N)
3. MotoGP 14 (N)
4. FIFA 14 (↓)
5. Sniper Elite III (N)
6. Call of Duty: Ghosts (↑)
7. Wolfenstein: The New Order (↓)
8. Battlefield 4 (=)
9. InFamous Second Son (↓)
10. NBA 2K14 (↓)



MotoGP 14 sale en primera línea.

PS4

AVENTURA /ROL



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox de piratas, tan completo y divertido como el de PS3 y aún más vistoso, pero lejos de potencial de PS4. NOTA 85

BOUND BY FLAME
» BADLAND GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol de acción que sin ser original sabe cómo enganchar a los roleros. Técnicamente parece de PS3. NOTA 79

INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA 87

METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain*. NOTA 78

MURDERED SOUL SUSPECT
» SQUARE-ENIX » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen planteamiento y una interesante historia para una aventura corta y feota. En PS3 es más barato. NOTA 78



THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

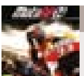
Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas. NOTA 90



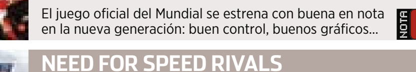
WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA 85

VARIOS



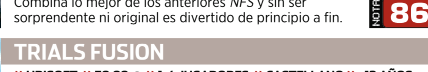
MOTOGP 14 ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

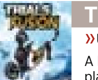


El juego oficial del Mundial se estrena con buena en nota en la nueva generación: buen control, buenos gráficos... NOTA 85

NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA 86

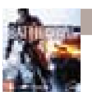




TRIALS FUSION
» UBISOFT » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

A lomos de una moto de trial debemos superar pistas plagadas de obstáculos. Divertido y con editor. NOTA 85

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter para PS4, con una gran ambientación, geniales modos online para 64 y gran apartado técnico. NOTA 89

CALL OF DUTY: GHOSTS
» ACTIVISION » 72,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El último *COD* no aporta nada nuevo a la saga, pero sigue siendo divertido. Muy similar a la versión de PS3. NOTA 79

KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. NOTA 85



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

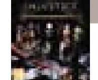
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

ACCIÓN



DYNASTY WARRIORS 8 (COMPLETE EDITION)
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Las batallas multitudinarias y machacabotones de siempre, pero más fluidas y espectaculares. NOTA 77



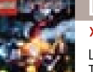
INJUSTICE: GODS AMONG US (ULTIMATE EDITION)
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Un gran juego de lucha, muy completo y divertido, protagonizado por los héroes de DC. Es clavadito al del PS3. NOTA 85



KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA 78



LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras pelis, construidas con piezas de LEGO. Tan divertido como siempre, pero con poca innovación. NOTA 79



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA 88



SKYLANDERS SWAP FORCE STARTER PACK
» ACTIVISION » 76,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Acción y plataformas con el atractivo de usar distintas figuras que se convierten en los personajes del juego. NOTA 79



SNIPER ELITE III ¡Nuevo!
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81

¿Y tú cómo puntuarías a...

El auténtico shooter

Ángel Albarrán Gómez

Wolfenstein es una de las razones por las que el FPS es el género más amado y jugado. Olvidándose de la imitada hasta la saciedad moda de la jugabilidad online, *Wolfenstein The New Order* se centra en la historia que quiere contar, narrada con una jugabilidad exquisita y apoyada por un apartado gráfico muy notable. Al igual que hizo hace años cuando creó el género, *Wolfenstein* vuelve a demostrar disparando que tiene su sitio.

NOTA 94 — **Recupera la esencia de los shooter de verdad para contarnos una historia que no necesita modos online para resultar divertida.**

Mantiene su frescura

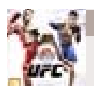
Lluis Juanola Morera

Una saga que se basa siempre en lo mismo, pero logra sorprender. Sigue manteniendo su frescura después de tantos años, gráficamente también mejora y se adapta muy bien a las consolas de nueva generación, aunque hay bastantes juegos que lo superan con gráficos espectaculares. Creo que es de los mejores juegos en temas nazis, ya que refleja su obsesión con la experimentación y el ocultismo, su falta de conciencia...



NOTA 90 — **Desde que jugué *Wolfenstein 3D*, he seguido la saga y siempre lo tengo entre los que me tengo que comprar. Y el detalle de los uniformes blancos me encanta.**

DEPORTIVOS



EA SPORTS UFC ¡Nuevo!
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Los apasionados de la UFC disfrutarán con un juego hecho a su medida, aunque mejorable. El resto, no tanto. NOTA 79

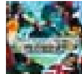
FIFA 14
» EA SPORTS » 71,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de fútbol, pero idéntico al de PS3, salvo por alguna mejora gráfica y pérdida de ciertas opciones. NOTA 86

NBA 2K14
» 2K SPORTS » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor deportivo del catálogo de PS4, con una espectacular recreación de la NBA y geniales modos de juego. NOTA 90

NBA LIVE 14
» EA SPORTS » 71,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Malas animaciones, bugs, pocas opciones de juego... No es el juego que esperábamos para el regreso de la saga. NOTA 56

PS STORE

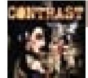




AWESOMENAUTS ASSEMBLE!
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-6 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Entretenida mezcla de estrategia y acción con un divertido modo multijugador por equipos, que es lo mejor. NOTA 70



CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA 80



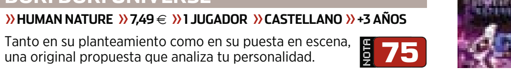
CONTRAST
» DEEP SILVER » GRATIS » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla originales puzzles en un mundo de fantasía con el sabor de un plataformas clásico, pero es muy corto. NOTA 73

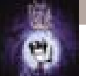


DEAD NATION APOCALYPSE EDITION
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA 79

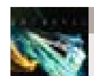


DOKI DOKI UNIVERSE
» HUMAN NATURE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tanto en su planteamiento como en su puesta en escena, una original propuesta que analiza tu personalidad. NOTA 75





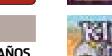
DONT'S STARVE: CONSOLE EDITION
» KLEI » 13,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Una original propuesta, en la que el objetivo es sobrevivir, cazando, construyendo... Cuando mueras, a empezar. NOTA 79



ENTWINED ¡Nuevo!
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una poética historia de amor cuyo mensaje queda muy diluido y que peca de simple y demasiado corto. NOTA 66



FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92



GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED. ¡Nuevo!
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89



KING ODDBALL
» 10TONS » 6,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original puzzle mejorado con respecto a la versión de PS Vita con desafíos basados en la física y en los reflejos. NOTA 68



MERCENARY KINGS
» TRIBUTE GAMES » 17,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones se hacen algo repetitivas. NOTA 80

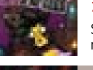
OCTODAD: DADLIEST CATCH
» YOUNG HORSES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Manejar a un pulpo en tareas cotidianas es gracioso, absurdo y original. Lástima que sea corto y poco rejugable. NOTA 72



OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA 82



PINBALL ARCADE
» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola. NOTA 80

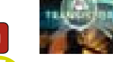


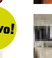
RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87



STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA 80

STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA 85





TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline. NOTA 80

TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí. NOTA 79

VALIANT HEARTS ¡Nuevo!
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85



Wolfenstein The New Order?



Un shooter más



Israel Núñez Montiel

Sólo escucho halagos hacia este juego, pero compararlo con *Battlefield* es una exageración. Es un shooter más que no llegará a ningún sitio. La mecánica es exactamente igual que la de los demás shooters de guerra. Creo (sin haber llegado a pasármelo, ni voy a hacerlo), que puede tener una duración muy buena, pero es debido a que es un juego muy lioso y a que muchas veces no sabes por donde ir y por eso te toca dar vueltas.

NOTA 82 — Tiene buenos gráficos, pero no son de nueva generación y las mecánicas no aportan nada nuevo, nada que sorprenda. Y si es largo es porque es lioso.

Si te gusta el género...

Rafa García Pérez

Un excelente shooter ambientado tras los hechos de la II Guerra Mundial que destaca maravillosamente de las anteriores entregas. La iluminación, gráficos, banda sonora me impresionan, pero lo que más me ha llamado la atención son los enemigos a lo largo del juego. No sé por qué no han querido hacer un modo online a este gran juego. Supongo que querían concentrarse más en la campaña para un jugador.

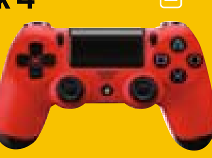


NOTA 93 — Si os gusta el género de los shooter y con buenas historias y campañas completas, tenéis que pillarlo. No os defraudará. Lástima que no tenga online.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania



1 Dual Shock 4
SONY 59,95 €



Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €



Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Auricular In-game GTX304
TRUST 9,99 €



Si le das mucho al online, necesitas un auricular para el chat. Este es más cómodo que el incluido con la consola y baratito.

4 Stereo Gaming Headset Starter Kit Oficial
4GAMERS 49,95 €





Un buen kit de inicio, con licencia oficial que incluye unos auriculares estéreo con micro (para jugar y chatear) y una base para cargar dos mandos a la vez.

5 Auriculares Thrustmaster Y300
THRUSTMASTER 79,95 €





Unos auriculares estéreo con la licencia oficial de Sony que funcionan tanto en PS4 como en PS3 y ofrecen una excelente calidad de sonido.

6 Wireless Stereo Gaming Headset
ARDISTEL 129,95 €





Un headset estéreo e inalámbrico que nos permite jugar sin cables de por medio. 10 metros de alcance, control de volumen...

7 Volante Thrustmaster T80 DriveClub Edition
THRUSTMASTER 99,95 €



El primer volante para PS4, con detalles como el botón Share al alcance de nuestros dedos. Un volante de gran calidad, con pedales y levas tipo F1.

MÁS QUE JUEGOS

Camisetas MGSV: The Phantom Pain

www.latostadora.com 18,90 €

El trailer de *MGSV: The Phantom Pain* fue la sensación del pasado E3... y también lo fueron sus camisetas promocionales. Si no pudiste ir al evento angelino no te preocupes, que en internet hay multitud de páginas de camisetas que te las hacen igualitas... Mientras esperamos a que la línea "oficial" llegue al Store de Konami.



Banda sonora de Transistor

www.supergiantgames.com 10$

Una de las últimas joyas del Store (que ya huele a juego de culto) es *Transistor*, cuya BSO es de lo mejorcito que tiene el juego. En la web oficial de sus creadores puedes descargártela por 10 dólares (o puedes pagar más en plan "donación"). Ofrece 23 temas (incluyendo un "bonus track" inédito). Más de una hora de música que es de lo mejor que hemos escuchado en un videojuego últimamente.

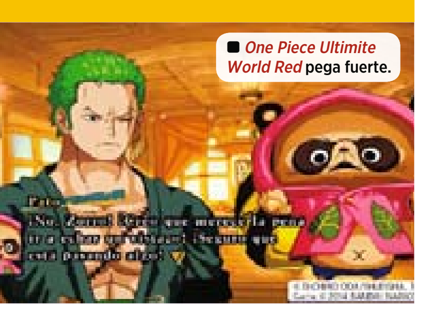


Los vendidos PS Vita

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME


FIFA 14 vuelve a lo más alto.

1. FIFA 14 (↑)
2. PlayStation Pets (N)
3. Borderlands 2 (↑)
4. CoD: Black Ops Declassified (↑)
5. One Piece Unlimited World Red (N)
6. Invizimals: La Alianza (↓)
7. God of War Collection (↓)
8. MotoGP 13 (↓)
9. LEGO Marvel Superheroes (↓)
10. Assassin's Creed: Liberation (↓)


One Piece Ultimite World Red pega fuerte.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

DANGANRONPA: TRIGGER HAPPY HAVOC
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Una curiosa aventura de lento desarrollo que engancha si buscas algo diferente. Lo malo es que llega en inglés. NOTA 77

GOD OF WAR COLLECTION
» SONY » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Las dos soberbias aventuras siguen divirtiendo como siempre, aunque sin el brillo de la gran adaptación de PS3. NOTA 75

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

SOUL SACRIFICE DELTA — ¡Nuevo!
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL



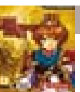
DEMON GAZE
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Rol por turnos en vista subjetiva con un enfoque distinto... para bien y para mal. Y con un toque "picantón". En inglés. NOTA 76



FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89



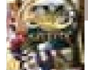
NEW LITTLE KING'S STORY
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Estrategia en tiempo real para un título que rebosa diversión y carisma y que mejora el original de Wii. NOTA 84



PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92



YS: MEMORIES OF CELCETA
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, nos llega en inglés. NOTA 84



LUCHA



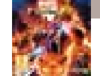
DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75



MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS



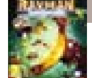
JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84



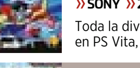
LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91



THE SLY TRILOGY
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Toda la diversión de los tres juegos de PS2 que lucen bien en PS Vita, excepto los vídeos, que han sufrido "recortes". NOTA 81





TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Sombreros de One Piece

www.vistoenpantalla.com 19,95 €

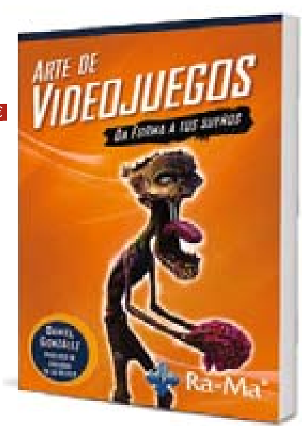
El lanzamiento de *One Piece: Unlimited World Red* en PS3 y Vita nos ha animado a incluir algo de merchandising de la serie creada por Eiichiro Oda. Como hay infinidad de cosas, hemos elegido los sombreros de Luffy y Chooper (éste de peluche), para que triunféis en el próximo Salón del Manga de vuestra localidad.



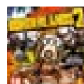
Arte de Videojuegos

www.gametopia.es 19,90 €

La editorial Ra-Ma publica el libro "Arte de videojuegos. Da forma a tus sueños", de Daniel González, continuación del primer libro "Diseño de Videojuegos". Con la colaboración de profesionales del sector describe la experiencia de trabajar con artistas conceptuales y 3D para crear un juego.



ACCIÓN



BORDERLANDS 2
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mantiene los mimbres de la versión de PS3, pero a la hora de jugar y gráficamente está muy por debajo. Una pena.



NOTA 65



DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.



NOTA 93

KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.



NOTA 90



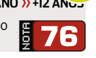
LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar...



NOTA 82

ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED



» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Igualito que en PS3, pero con problemas de cámara. Por lo demás, mucha acción con toques roleros y de gestión.

NOTA 76

RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.

NOTA 82

TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo.



NOTA 87

UNIT 13



» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo...



NOTA 89

DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online.

NOTA 89

FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita...

NOTA 80

VIRTUA TENNIS 4 ED. WORLD TOUR — ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

A pesar de su "antigüedad", sigue siendo un juego de tenis divertidísimo y repleto de opciones. Engancha.

NOTA 84

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.

NOTA 83

MOTOGP 13 — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los amantes de las motos quedarán encantados con su control y la licencia oficial, pero no con sus gráficos.

NOTA 78

WIPEOUT 2048 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.

NOTA 89

STORE

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.

NOTA 86

DEAD NATION
» SONY » 7,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Igual de sencillo, divertido y adictivo que el de PS3, pero con un ajuste técnico muy severo. Es cross-buy.

NOTA 76

ESCAPE PLAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica usando los paneles táctiles para un puzzle muy original.

NOTA 86

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita.

NOTA 92



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.

NOTA 89

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento, ultraviolento y "pixelado".

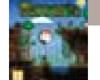
NOTA 84



LUFTRAUSERS
» DEVOLVER GAMES » 8,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un adictivo "mata-mata" que mezcla un planteamiento clásico con ideas actuales. Es cross-buy PS3/PS Vita.

NOTA 82



TERRARIA
» 505 GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

No gustará a todos, pero ofrece un mundo lleno de opciones para mentes creativas. Como *Minecraft*, pero en 2D.



NOTA 83



PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 Mega Pack Indie 4 GB
SONY 19,95 €

Las tarjetas de memoria son imprescindibles en PS Vita y puedes llevarte una que incluya un código para descargar 10 juegos indies...



2 Mega Pack Sports & Racing (N)
SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB con otros tantos juegos deportivos y de velocidad como por ejemplo *Gran Turismo* o *WipeOut Pulse*.



3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor (N)
4GAMERS 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122
ARDISTEL 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.



La historia de Street Fighter

***Ultra Street Fighter IV* ha revitalizado el interés por una saga que muchas veces se consideró abanderada del género de la lucha. Pero sus orígenes fueron bastante sencillos...**

CAPCOM ha alojado creadores talentosos desde su inicio, los cuales han concebido en muchas ocasiones juegos sorprendentes y revolucionarios, en los que no se confiaba en principio. La historia de *Street Fighter* encaja perfectamente en ese perfil.

Takashi Nishiyama no es un autor conocido hoy día, pero a él debemos el origen de la saga de lucha más legendaria. Comenzó trabajando en Irem, donde creó el juego de peleas *Spartan X* (*Kung-Fu Master*), que llamó la atención de Capcom. La compañía lo fichó y le encargó un proyecto en esa línea. Pero Nishiyama no iba a conformarse con un juego del montón. Quería hacer algo insólito en la época: dotar de contexto y profundidad a los luchadores, que no iban a ser unos simples sacos de músculos. Así, escribió sus motivaciones, sus relaciones familiares... Hasta lo que les gustaba comer.

El otro gran cambio tuvo lugar con el sistema de lucha. Nishiyama pensó en un principio que la fuerza de los golpes se decidiera con unos sensores de presión, pero era demasiado incómodo. Finalmente convenció a los directivos de algo muy loco: usar 6 botones de ataque, tres para patadas y tres para puñetazos. Algunos jefazos de Capcom se echaron las manos a la cabeza, porque creían que los jugadores no podrían apañarse con tantos botones. Pero el creativo les convenció de que resultaría muy natural. El primer *Street Fighter* (lanzado en 1987) funcionó bastante bien en EEUU, así que Capcom quiso seguir con la saga. El juego que estaba de moda en esos momentos era *Double Dragon*, por lo que el nuevo equipo creativo (formado por el planner Akira Nishitani, el artista Akira Yasuda "Akiman" y el director Yoshiki Okamoto) decidió hacer algo parecido. Así nació *Final Fight*, al que CAPCOM les pidió que concibieran como un nuevo *Street Fighter*. El plan era llamarlo *Street Fighter '89*, pero Okamoto descubrió que el primer juego no tenía buena reputación entre los jugadores, por lo que decidieron darle un nombre nuevo. *Final Fight* funcionó muy bien y Capcom dijo: "adelante con un *Final Fight 2*". Okamoto, rebelde por naturaleza, decidió pasar de ellos y se lanzó a por una secuela de *Street Fighter*.

Akira Nishitani se convirtió en el principal coordinador del proyecto, con Okamoto encargado de una supervisión general. Esto fue crucial, ya que tenía una filoso-

¿Copia fatal?

Fatal Fury salió casi a la vez que *Street Fighter II* y se le acusó de ser una burda copia. Lo curioso es que este juego fue obra de Takashi Nishiyama, así que él lo considera "su" *Street Fighter II*. Lo único que hizo fue llevar a cabo sus ideas pendientes tras el primer *Street Fighter*.

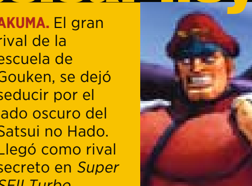
El énfasis en el trasfondo de cada personaje fue una de las claves para el éxito de la franquicia entre los fans.

¿Con quién vas a pelear hoy?

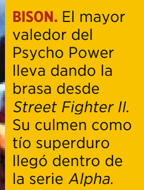
La lista de luchadores de la saga supera ya los 60. Ryu y Ken son los únicos que han repetido en todas las entregas, pero hay otros que son verdaderos iconos del videojuego. Aquí tenéis nuestra selección particular, aunque quizá falten algunos de vuestros favoritos. Es que hay tantos...



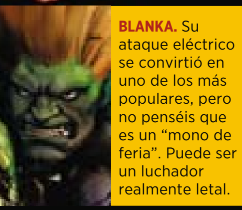
AKUMA. El gran rival de la escuela de Gouken, se dejó seducir por el lado oscuro del Satsui no Hado. Llegó como rival secreto en *Super SFII Turbo*.



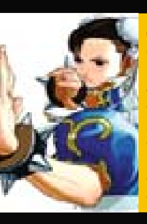
BISON. El mayor valedor del Psycho Power lleva dando la brasa desde *Street Fighter II*. Su culmen como tío superduro llegó dentro de la serie *Alpha*.



BLANKA. Su ataque eléctrico se convirtió en uno de los más populares, pero no penséis que es un "mono de feria". Puede ser un luchador realmente letal.



CHUN-LI. El grosor de sus muslos ha ido aumentando con cada entrega. No sólo es carismática (¡yatta!), también es una de las más completas.





El sistema de pelea ha sido 2D en la mayoría de las entregas, aunque la serie *EX* (abajo a la derecha) quiso buscar un enfoque 3D sin éxito.

fía muy abierta: prácticamente decía que sí a todas las sugerencias de sus compañeros, por arriesgadas que parecieran. Eso dio pie a un juego lleno de carisma, que tomaba todas las ideas de la primera entrega y las pulía al máximo. Solo Ryu, Ken y Sagat repetían desde el primer *Street Fighter*, así que los jugones vieron por primera vez a un tipo verde que daba descargas eléctricas o un yogui que estiraba los brazos. Cada cual molaba más que el anterior. El carisma de los personajes, la simplificación en la ejecución de los ataques y el sistema de combos (cuya introducción no fue intencional, sino que se pretendía dar algo de "cuartelillo" en la pulsación de los ataques normales) volvieron locos a los jugadores, que se picaban para dominar todos los súpergolpes o para vencerse mutuamente en las recreativas.

Miles y miles de máquinas arcade se vendieron en todo el mundo, a la vez que comenzaban a insinuarse versiones para consolas de 16 bits. Capcom había descubierto la gallina de los huevos de oro y comenzó a explotarla sin piedad: versiones "Super" con nuevos personajes, subsagas tipo *Alpha*, ports para todos los formatos que se podía... La maquinaria había estallado en 1991 y no paró de generar dinero hasta mediados de los 90, con la popularización de las consolas de 32 bits. La comodidad de estos aparatos domésticos y las nuevas posibilidades de los gráficos 3D fueron eclipsando a una saga basada en la pelea bidimensional y en "vetustos" sprites. *Tekken* o *Toshinden* parecían el verdadero futuro. A pesar de ello, PlayStation recibió más de 10 juegos de la saga, que intentaba diversificarse a base de crossovers y nuevos motores 3D que no acababan de convencer. Cuando llegó PlayStation 2, *Street Fighter EX 3* quiso demostrar que ellos podían seguir siendo modernos, pero el tiro salió por la culata. El juego fue considerado uno de los más decepcionantes del lanzamiento de la consola y se decidió mantener la franquicia en animación suspendida. A partir de entonces, sólo llegaron recopilatorios de viejas glorias.

Origen manga

Tanto Ryu como Sagat se crearon a partir de personajes del manga Karate Baka Ichidai. ¡Sagat y Reiba son idénticos! Por su parte, la inspiración para el Hadoken vino del ataque que lanzaba la nave de Space Battleship Yamato.

A mediados de la década de 2000, el productor Yoshinori Ono quiso recuperar el espíritu de un juego que se había quedado olvidado tras *Street Fighter III*. Estaba convencido de que se podía alcanzar una fórmula a medio camino entre la potencia visual de los juegos más recientes y el "confort" del sistema de lucha clásico. Desde Capcom decidieron colaborar con la compañía DIMPS, que ya contaba con experiencia en el género, con sagas como *Dragon Ball*. Curiosamente, en ella estaba entonces Takashi Nishiyama, el creador del primer *Street Fighter*. El mundo es un pañuelo y su compañía (en la que ya tenía un puesto más ejecutivo que creativo) dio a luz junto a Capcom a *Street Fighter IV*. Efectivamente, habían conseguido aunar todo lo bueno de ambas vertientes mediante un título con el que los jugadores se sentían como en casa. Ofrecía un apartado visual increíble, con zooms y giros de cámara que parecían más propios de otros géneros. A la vez, reinventó a los personajes de siempre y trajo a otros que formaban parte de la cultura de la saga, pero nunca se habían visto en movimiento: ahí estaba el maestro Gouken.

El éxito fue instantáneo tanto en recreativas (sí, en Japón siguen teniendo buena salud) como en consolas, así que Capcom volvió a las andadas: constantes revisiones, actualizaciones y los tan temidos DLC han vuelto a dar la sensación de que la saga está quemada una vez más. Pero dos cosas son ciertas: ha reavivado la pasión por la lucha 2D (que se lo digan a *Mortal Kombat*) y nos hace recordar que los World Warriors no están K.O. hasta que acaba el Final Round.



Rediseñados

Muchos de los personajes fueron muy diferentes en su fase inicial de diseño. Dhalsim (izquierda) iba a ser un tipo con 6 brazos y rostro de elefante, mientras que Vega (derecha) tenía pinta de caballero inglés al principio.

DAN. Surgió como parodia de los luchadores de *Art of Fighting* en la serie *Alpha*. Sus ridículos ataques (¡gadoooken!) y sus bravatas pirran a los fans.



DHALSIM. Originalmente, sus brazos no iban a ser tan largos, pero molaban tanto... Nunca creísteis que el yoga pudiera ser tan poderoso.



Q. Quizá, el personaje más raro. No decía nada en sus comentarios post-combate. ¿Es un robot? ¿O es solo un tío raro? Desde luego, es fuerte.



VEGA. Ya sabéis, el típico español: narcisista, sádico y estilizado. La máscara es para proteger su bella cara. Fue el primero en usar el escenario para atacar.



ZANGIEF Todo un reducto de la Guerra Fría, que ha pasado de ser un malote a un personaje simpático. Sus presas rivalizan con las de Hugo en salvajismo.

La saga en PlayStation

Los orígenes de Ryu & company están en las recreativas y luego en los 16 bits. Pero con una franquicia tan prolífica, era normal que las consolas PlayStation se inundaran de ella...



SEPTIEMBRE • 1995
STREET FIGHTER: THE MOVIE
La infame película de Van Damme dio pie a un juego de personajes digitalizados, tipo *Mortal Kombat.* La sensación visual era extraña y el control, nefasto.

MAYO • 1996
STREET FIGHTER ALPHA
Retrocedíamos para ver a Ryu y compañía en su juventud. Se sitúa cronológicamente entre el primer y el segundo juego.

DICIEMBRE • 1996
STREET FIGHTER ALPHA 2
Mejoró en varios aspectos el primer juego. Presentó a Sakura (querían ganar público femenino) y el combo variable.

NOVIEMBRE • 1997
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
Versión para PSone del juego de recreativa, con Dhalsim y Sakura como extras. Era la primera entrega poligonal para consola.

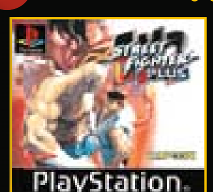
JULIO • 1998
STREET FIGHTER COLLECTION
Un recopilatorio con 3 juegos: *Super Street Fighter II, Street Fighter Alpha II Dash* y el extraño *Super Street Fighter II-X.* Vaya tiempos de carga...

NOVIEMBRE • 1998
X-MEN VS STREET FIGHTER
El primer crossover de estos luchadores, que había triunfado en recreativas. Sus espectaculares ataques finales sentaron cátedra.



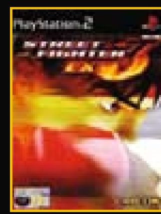
23 • FEBRERO • 1999
MARVEL VS STREET FIGHTER
En la misma línea que el anterior, pero ahora podíamos pelear contra Spider-Man o Hulk. Cyber Akuma y Apocalypse daban mucha caña.

1999
STREET FIGHTER EX 2 PLUS
De nuevo, lucha poligonal, con el añadido de los Excel Combos (parecidos a los combos variables) y la llegada de Sagat o el guaperas Vulcano Rosso.



27 • OCTUBRE • 2000
STREET FIGHTER ALPHA 3
Una gran entrega. Permitía tres tipos de ataque final y profundizaba mucho en la lucha interna de Ryu contra el "lado oscuro" del Satsui no Hado.

31 • ENERO • 2000
MARVEL VS CAPCOM
A la plantilla de *Street Fighter* se unían héroes como Mega Man o Strider. Muy loco y espectacular, pero la versión PS estaba corta de ataques. Con el tiempo, llegarían dos entregas más de la saga.



2 • MARZO • 2001
STREET FIGHTER EX3
Primera entrega que vimos en PS2, que seguía apostando por gráficos poligonales. No pasó por recreativas. Gráficamente no estaba a la altura de la nueva consola, pero molaba el modo Tag.



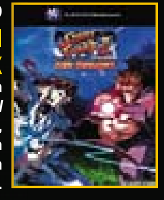
12 • JULIO • 2002
CAPCOM VS SNK PRO
Versión del crossover arcade entre ambas compañías, con 2 luchadores más. En lo visual, el sistema de equipos y la lucha, era una maravilla.

28 • MAYO • 2004
HYPER STREET FIGHTER II
Para celebrar el 15 aniversario de la serie se lanzó este título, una versión mejorada de *S. Street Fighter II Turbo.* Incluía el genial *Street Fighter III 3rd Strike.*

10 • MARZO • 2006
STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX
Una excelente conversión para PSP, que alcanzó la friolera de cuarenta luchadores y montones de modos extra. Un clásico.

7 • JULIO • 2006
STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY
Nuevo recopilatorio para PS2, que esta vez ofrecía todos los *Street Fighter Alpha* (con 2 variantes de la segunda entrega) y el caricaturesco *Pocket Fighter.*

19 • FEBRERO • 2009
SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX
El primer juego en PS3 era una versión de *S. Street Fighter II Turbo* con misma jugabilidad, pero gráficos HD y música creados desde cero. Solo estaba en versión descargable.



20 • FEBRERO • 2009
STREET FIGHTER IV
La primera entrega realmente "nueva" de la serie en casi una década. Sus espectaculares gráficos poligonales y su jugabilidad devolvieron el género a la vida.



30 • ABRIL • 2010
SUPER STREET FIGHTER IV
Incorporó 10 luchadores más (35 en total), aunque solo 2 eran creaciones nuevas: Juri y Hakan. Añadió más modos online y las clásicas fases de bonus.

24 • AGOSTO • 2011
STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE
Versión descargable de este clasicazo, con posibilidad de versus online (basado en la popular tecnología GGPO), galerías y retos especiales durante los combates.



9 • MARZO • 2012
STREET FIGHTER X TEKKEN
Otro crossover que parecía imposible. Se mantuvo la lucha poligonal 2D, pero con rutinas de *Tekken,* los movimientos Pandora y escenarios con dos niveles.

24 • OCTUBRE • 2012
STREET FIGHTER X TEKKEN (VITA)
Versión mejorada para la nueva portátil, con los 12 personajes extra (eran DLC) gratis. Posiblemente, el mejor juego de lucha de Vita.

4 • JUNIO • 2014
ULTRA STREET FIGHTER IV
En versión descargable o física, es la entrega definitiva de *Street Fighter IV.* 5 personajes y 6 luchadores extra junto a más modos online.



Género:
LUCHA
Desarrollador:
CAPCOM
Editor:
CAPCOM

DISPONIBLE EN PS STORE
SF Alpha 3 Max:
9,99 EUROS
Compatible con:
PS VITA Y PSP


JUGADORES
1-2

INSTALACIÓN
NO

TEXTOS
INGLÉS

VOCES
INGLÉS







LA **HERMOSA JUVENTUD** DE LA LUCHA 2D

Street Fighter Alpha 3

Cuando el mundo ya solo tenía ojos para las peleas poligonales, Capcom lanzó uno de los mejores títulos de lucha bidimensional.

La trayectoria de *Street Fighter* ha sido agridulce. Al principio era el rey, pero con el paso de los años la mayoría de los jugadores empezaron a interesarse por otros géneros o por la lucha más poligonal. Sin embargo, la saga siguió creciendo poco a poco por su cuenta, hasta llegar a entregas tan colosales como ésta, que se estrenó en recreativas.

El número de luchadores alcanzó los 35, con incorporaciones que venían de *Final Fight, Street Fighter III* o *Capcom Fighting Jam*. La mecánica de lucha se atrevió a modificar los estándares de la subsaga, gracias a la barra de defensa (nos protegía de los ataques rivales, pero si la agotábamos nos dejaba "en bragas" durante un segundo) y, sobre todo, al triple sistema de super combos: clásico, variable (como en *SF Alpha II*) y una especie de fórmula intermedia. Había bastante experimentación en esta entrega, que también se extrapolaba a los modos de juego. El World Tour quería presentar una especie de gigantesco modo Historia con mínimos toques roleros, pues a partir de la experiencia que ganáramos podíamos mejorar nuestro rendimiento en combate. Con esa excusa se nos presentaban algunos duelos muy curiosos, como un "uno contra dos" en tiempo real.

La historia adoptó sin complejos la narrativa de *Street Fighter II The Movie*. Quedan así para el recuerdo los duelos de Ryu contra un Ken enajenado o contra un Bison capaz de desplegar un brutal Psycho Power. La tensión estaba en ver si Ryu cedería ante la tentación de ese poder... Todo esto dio pie a un juego que pasó desapercibido entre el gran público, pero que los que adoramos la lucha sabemos reconocer como uno de los mejores del género en PlayStation.

EL **ALFA** Y EL **OMEGA** DE UN GRAN JUEGO DE LUCHA


1 **LOS COMBATES** ganaron complejidad con la barra de defensa y los nuevos combos.


2 **LA HISTORIA** tenía mucho más peso que en otras entregas, en especial la de Ryu y Bison.


3 **LOS SECRETOS** eran amplios. Molaba escalar el World Tour o luchar con Shin Akuma.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca, Sara Fargas.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2014

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

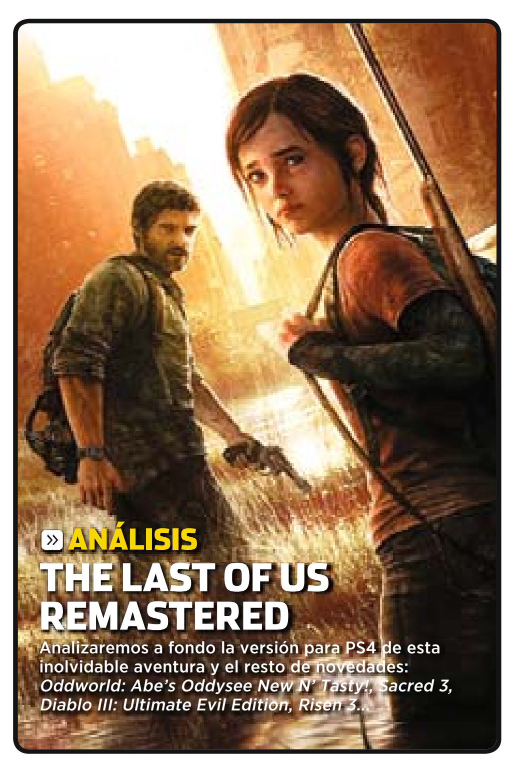
A LA VENTA EL **12** DE AGOSTO

» REPORTAJE

¡Que vuelven los zombis!

Dead Island 2, Dying Light, The Walking Dead, H1Z1, Day Z, Escape Dead Island, Plants vs. Zombies: Garden Warfare... Los zombis (y similares) no pasan de moda y protagonizan juegos de géneros cada vez más diversos. El mes que viene haremos un repaso a todos los juegos de muertos vivientes que invadirán nuestras consolas. ¡Preparad las motosierras!

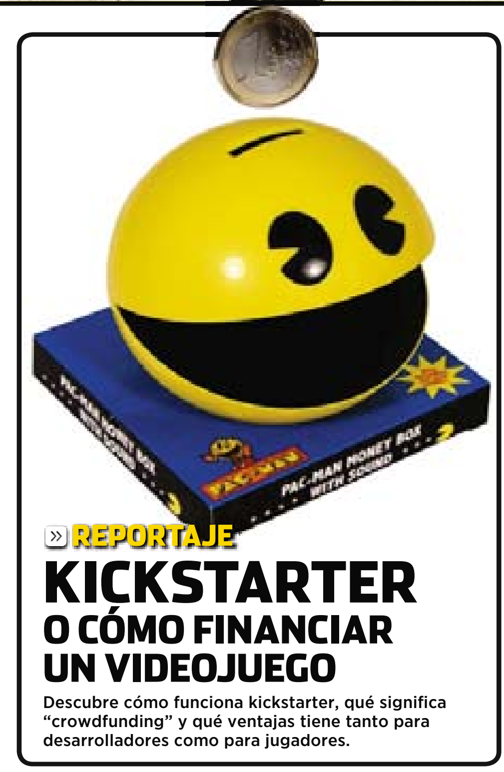
Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» ANÁLISIS

THE LAST OF US REMASTERED

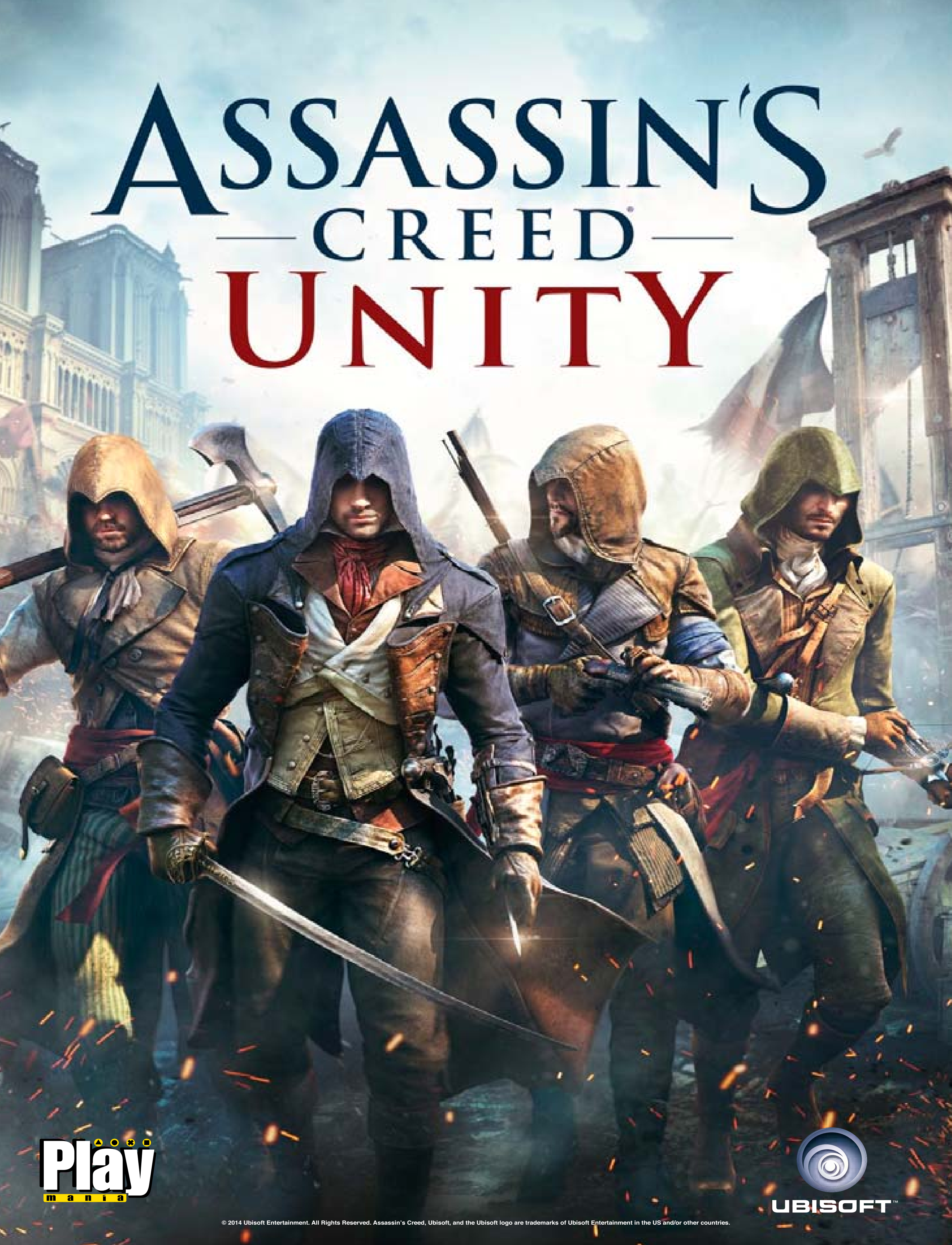
Analizaremos a fondo la versión para PS4 de esta inolvidable aventura y el resto de novedades: *Oddworld: Abe's Oddysee New N' Tasty!, Sacred 3, Diablo III: Ultimate Evil Edition, Risen 3...*



» REPORTAJE

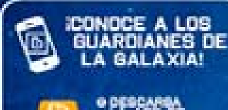
KICKSTARTER O CÓMO FINANCIAR UN VIDEOJUEGO

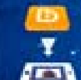
Descubre cómo funciona kickstarter, qué significa "crowdfunding" y qué ventajas tiene tanto para desarrolladores como para jugadores.


ASSASSIN'S
CREED
UNITY
Play
manía
UBISOFT

DEL ESTUDIO DE *LOS VENGADORES*












CHRIS PRATT · ZOE SALDANA · DAVE BAUTISTA · CON VIN DIESEL COMO GROOT · BRADLEY COOPER COMO ROCKET

MARVEL

GUARDIANES DE LA GALAXIA

14 DE AGOSTO EN CINES

EN 3D Y REAL D 3D

/MarvelESP · YouTube /MarvelES